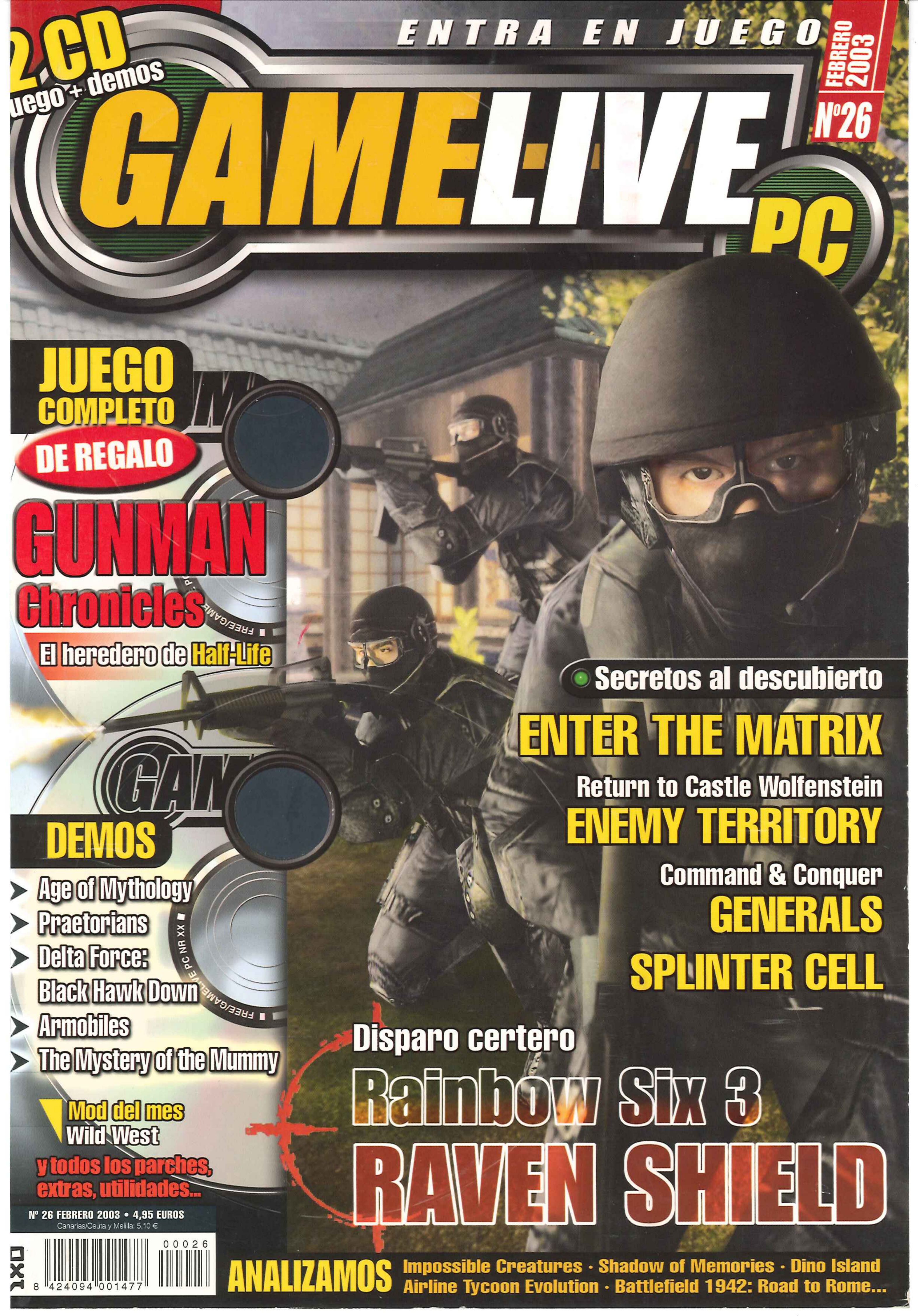


2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
FEBRERO 2003
Nº26
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
GUNMAN
Chronicles
El heredero de Half-Life
DEMOS
Age of Mythology
Praetorians
Delta Force: Black Hawk Down
Armobiles
The Mystery of the Mummy
Mod del mes
Wild West
y todos los parches, extras, utilidades...
Secretos al descubierto
ENTER THE MATRIX
Return to Castle Wolfenstein
ENEMY TERRITORY
Command & Conquer
GENERALS
SPLINTER CELL
Disparo certero
Rainbow Six 3
RAVEN SHIELD
Nº 26 FEBRERO 2003 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
00026
8 424094 001477
ANALIZAMOS
Impossible Creatures · Shadow of Memories · Dino Island
Airline Tycoon Evolution · Battlefield 1942: Road to Rome...

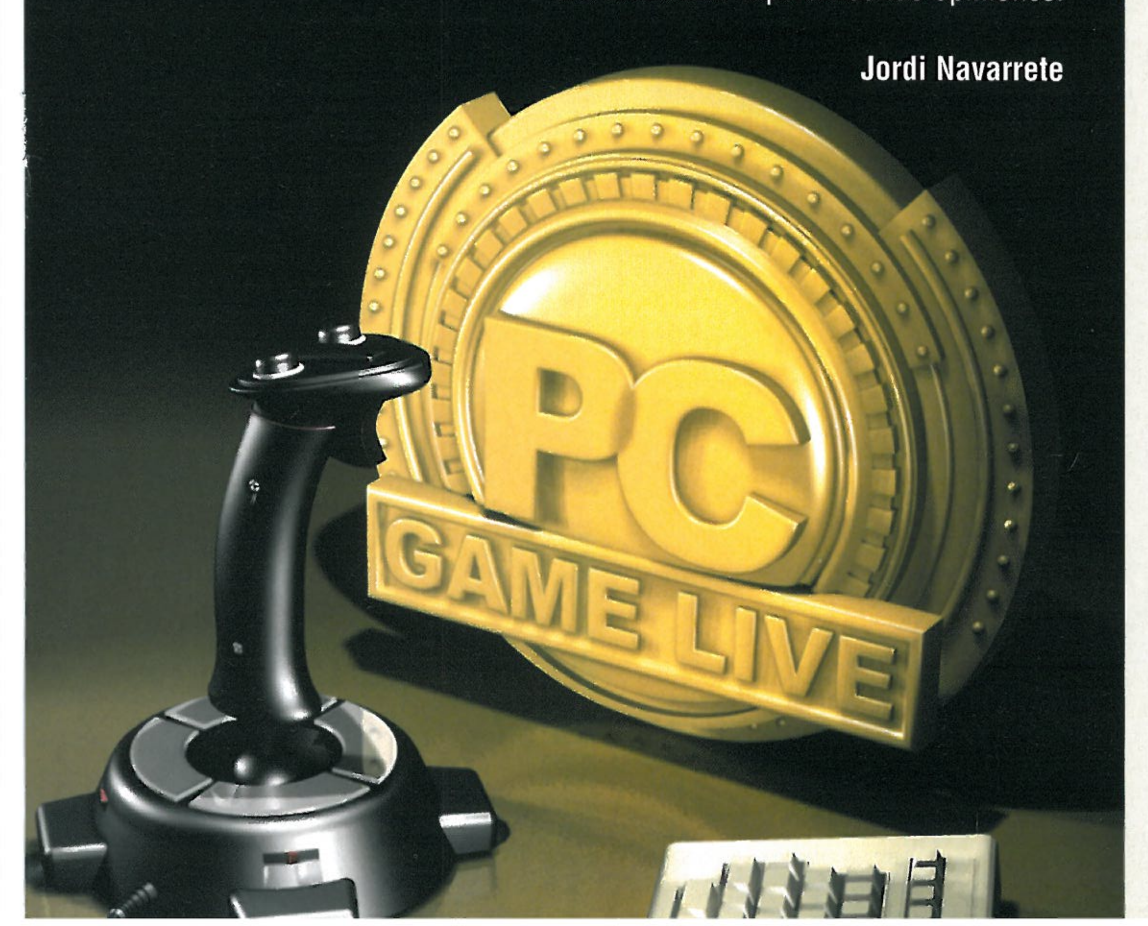
RENOVARSE O MORIR

Pues sí, estamos ya en pleno 2003, el tercer año de la era *Game Live*. En este tiempo hemos editado 26 números "normales" (¡hemos superado las bodas de plata!) y tres especiales, toda una montaña de papel consagrada a seguir la actualidad, analizar juegos y ofrecer claves para que conozcas lo que se cuece en el mundo del entretenimiento doméstico.

En poco más de dos años hemos conseguido posicionarnos en el mercado y conectar con un núcleo sólido de lectores. Por suerte, la comunidad *Game Live* sigue creciendo a un ritmo que nos permite pensar que algo estaremos haciendo bien y que se valora el formato de la revista y su línea de contenidos. Una vez consolidados, llegamos al punto en que cualquier revista se plantea cuál va a ser el siguiente paso. ¿Continuamos en la línea que nos ha permitido crecer y alcanzar una posición sólida o apostamos por una cierta renovación? Hay una serie de características que forman parte de nuestra apuesta editorial desde el principio y a las que no vamos a renunciar: independencia, solvencia y seriedad en la elaboración de contenidos, empatía con el lector... Si renunciásemos a algo de esto, la revista dejaría de ser *Game Live*. Sin embargo, queremos estar abiertos a los pequeños cambios (siempre poderosos) y a la continua circulación de ideas.

Por ejemplo, pronto podrás consultar nuestra página web. De hecho, tal vez el salto hacia delante que nos gustaría dar a partir de ya es aumentar el grado de interactividad de la revista, fomentar tu participación y hacer lo posible para que *Game Live* se adapte cada vez mejor a tus demandas y expectativas. Por eso incluimos este mes una encuesta. Esperamos tus opiniones.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia, Sandra Sol y J. Moncayo

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, G. Carmona, J.J. Cid, A. Guerra, M.A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita y J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
r.carreras@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación
M. Sánchez y Montserrat Planas

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana, Joan Aguiló y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
28/02/2003 - Printed in Spain

CONTENIDOS FEBRERO 2003

ENTER THE MATRIX

14

Por fin ha acabado el secretismo. Shiny tiene entre manos la licencia del billón de dólares. Y está empezando a exprimirla con solvencia y estilo a juzgar por nuestras primeras impresiones.

LA APUESTA DE KONAMI

38

Tras años manteniéndose fiel a las consolas, el coloso japonés de la distribución y el desarrollo apuesta ahora por acercar al PC delicias interactivas como *ISS3* o *Metal Gear Solid: Substance*. Descubre qué van a dar de sí.

RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD

El hermano no precisamente gemelo de *Ghost Recon* da en el blanco con una sabia mezcla de dinamismo y precisión táctica de lujo. Esta entrega asegura una vejez sin grandes sobresaltos a la saga *Rainbow Six*.

48

SPLINTER CELL

Los jugadores de PC vamos a ser la envidia del vecindario: estamos a punto de disfrutar de *Splinter Cell*, el juego que lleva la acción pausada y el sigilo al borde de la perfección y en las mejores condiciones posibles.

58

CARTA BLANCA



Del **paso del tiempo**, del precio del software, del progreso del hardware... De eso y **de críticas que no convencen** o juegos que no llegan, **piratas que no se arrepienten** y censores que no descansan **trata nuestra (vuestra) Carta Blanca** de este mes de febrero. El buzón de *Game Live* echa mucho humo.

¿Quién sabe dónde?

Me he pasado el *Mafia* y ya no sé qué hacer, porque he visto en las revistas la foto en la que aparece una señorita con una hoja tapando su partes íntimas y la de un tío con la cabeza reventada encima de la mesa, y yo que me he pasado todo el juego no lo he visto en ninguna parte.
Javier Sánchez (e-mail)

Esas imágenes se consiguieron de una versión no definitiva del juego. Nosotros vimos esas escenas cuando visitamos las oficinas de la compañía para hacer un avance del juego, pero creemos que se han eliminado de la versión final, ya que nos lo hemos pasado de cabo a rabo (por supuesto) y tampoco hemos dado con ellas.

Puntualizaciones

Llevo días leyendo artículos sobre piratería y precios de los juegos. A mi parecer, creo que hay dos cosas, claras: a) la piratería es un delito y b) los juegos son excesivamente caros. Creo que en vez de que los usuarios nos dediquemos a quejarnos para que bajen los precios y las distribuidoras a quejarse porque pierden dinero, habría que ver cuánto estaríamos dispuestos a pagar y lo que las distribuidoras piensan que son precios razonables. Acusándonos unos a otros de piratas o de ladrones no solucionaremos mucho.
Yo estoy de acuerdo con una bajada de precios. Después de hablar con compañeros, sé que la gente compraría mas juegos de ordenador por 20 y 25 €. Si yo me compro un juego por unos 50 € y se da la casualidad (por cualquier razón) que no era lo que yo me esperaba y me defrauda, pues la próxima vez que vaya a comprarme otro juego no querré malgastar otros 50 € y me hará dudar más y entonces es cuando se empieza a barajar la posibilidad de la piratería (no digo que esté justificada, sino que es el momento en que se valora). Sin embargo, si con 50 euros te compras en vez de uno, dos juegos, ya es más difícil que te equivoques dos veces, y pese a que es una pérdida, ya no será tan sentida.
Silvino José Antuña (e-mail)

Al que consiga que una asociación de usuarios tentados por la piratería y representantes de la industria se sienten a la misma mesa y lleguen a un acuerdo sobre precios "asequibles y razonables" le darán sin duda el premio Nobel de la Paz. Pero cosas más raras se han visto.

Riesgos controlados



Cuando oigo eso de que un juego puede ser malo para los niños o adolescentes pienso que tienen mucha razón: hay juegos que no deben caer en manos de menores, como es el caso de *GTA III* y algunos otros. Pero, ¿de verdad es el juego responsable? Yo personalmente creo que no: el verdadero responsable es el padre que deja que un juego violento sea usado por el niño. Aunque es sólo la opinión de un apasionado de los juegos de ordenador.
Juan Manuel de la Fuente. Peñaranda (Salamanca)

Nosotros aún diríamos más: incluso la madre (como lo oyes) tiene su parte de responsabilidad.

Menos clics

Siempre he sido un gran aficionado a los juegos de estrategia, pero de un año a esta



parte me he pasado a los de acción. La razón es simple: los juegos de estrategia, en tiempo real o por turnos, son tremendamente pesados (*Age Empires, Civilization, Europa Universalis...*).
El motivo es que debes especificar claramente a decenas de unidades en cada turno o a cada minuto lo que deben hacer. ¿Esto es estrategia? Cuando se invente un juego en el que sólo deba tomar decisiones generalistas, del tipo qué unidades producir, qué zona del mapa explorar, con qué país comerciar o a cuál declarar la guerra, sin necesidad de agotarme indicando a mis unidades con cientos y cientos de clics por todo el mapa lo que deben hacer, volveré contento a los juegos de estrategia.
Miguel Ángel (e-mail)

Pues menudo estratega de pacotilla estás tú hecho si consideras que el grado de microgestión de Europa Universalis es excesivo. Prueba con la saga Total War, que ofrece gestión simplificada sin necesidad de hacer clic constantemente. Si ni siquiera éste te parece lo bastante "generalista", prueba con el Risk, el Stratego... o el parchís.

Dinero negro

Últimamente se debaten mucho los precios de los videojuegos, discos o películas y no cabe duda de que esto se

debe a la aparición de Internet. Una vez más, podemos comprobar que los avances tecnológicos provocan cambios en nuestros hábitos de conducta.
Seguramente, todos vosotros conoceréis algún que otro programa de intercambio de ficheros (¡el que esté libre de culpa que tire la primera piedra!) y sabréis lo sencillo que es conseguir material pirata. Ahora bien, ¿adónde nos puede llevar esto?
En mi opinión, las distribuidoras han tenido hasta la aparición de Internet un



monopolio natural que ha hecho aumentar los precios desmesuradamente. Digo natural porque los artistas han tenido que recurrir a ellas si querían ver sus discos en el mercado.
Esta situación ha degenerado hasta el punto en que no se valora el trabajo por la calidad, sino por lo que puede vender. Me parece increíble que de los 15-18 € que vale un disco el artista reconozca que sólo recibe 60 céntimos más o menos. ¿Qué estamos pagando?
España suele salir en los primeros puestos de índices de piratería. Me gustaría que en las próximas estadísticas al respecto se incluyese el parámetro 'renta por cápita' para quitarle un poco de demagogia al asunto. No creo que nadie deba sentirse culpable por descargarse un disco en MP3 sin pagar ni un duro, ya que no está provocando la desaparición de la música sino una reestructuración de su distribución. Creo que el escenario ideal sería aquel en que, ya sea vía distribuidoras convencionales o vía Internet, se pague lo que el artista quiere percibir más un 25% como mucho. ¿Cuánta piratería existiría entonces?
Ferran Gurri (e-mail)

Enhorabuena. Has descubierto la existencia de un sistema intrínsecamente perverso. Se llama capitalismo y hace algo más de dos siglos que funciona. Además, deberías hacerte con un ejemplar del diccionario Espasa y consultar la definición de monopolio. De todas maneras, sí parece cierto que los nuevos formatos de edición y distribución van a eliminar intermediarios, aunque está por ver si eso se traducirá en un descenso significativo de los precios.

TEORÍA DE LA EVOLUCIÓN

Pasan los años y con ellos pasan los juegos. Juegos que en su día fueron lo mejor de lo mejor y que hoy se rebajan al término *abandonware*. La causa, sencillamente, la evolución.
Día a día nos sorprenden juegos con gráficos de altísimo nivel, con innumerables opciones, con mapas gigantescos, con realismo cien por cien. Este estallido hace que tengamos que ampliar nuestro PC año tras año hasta convertirlo en un ordenador de la NASA.
Sí, de la NASA. Leo las revistas y los requisitos mínimos ya no son PII 400 MHz con 64 o 128 MB de RAM. No, ahora veo números mucho mas altos, como PIV a 256 MB RAM, por ejemplo.
La queja en este caso no es por tener que ampliar el PC año tras año, sino por el dinero que cuesta. Tenemos que ampliarlo este año y empezar a ahorrar para ampliarlo el siguiente.
A pesar de todo, yo estoy en proceso para ampliar mi PC. De momento, me emociono con las impresionantes imágenes que publicáis en la revista.
Kenneth Expósito (e-mail)

El Coronel Font sigue opinando que el hardware aún le lleva un par de galaxias de ventaja al software: pocos son los juegos que sacan pleno partido de las tecnologías, procesadores y periféricos de novísima generación. Aun así, el nuestro es un hobby caro, para qué negarlo.



Silencio, se juega

Lo primero, felicitaros por el excelente trabajo que hacéis al elaborar esta pedazo de revista, a la cual he quedado enganchado, y eso que sólo he leído tres números. Pero a lo que voy es a *Hitman 2: Silent Assasin*, un juegazo sin duda, pero con algún "pero".
Gráficamente, el juego está muy trabajado y detallado, pero se podría haber hecho mejor. Algo digno de destacar es la posibilidad de llevar a cabo las misiones de formas alternativas. Pero tiene un elemento realmente frustrante. Casi siempre tienes que eliminar al objetivo de una forma silenciosa, con el cable de seda o la pistola silenciadora. Pero si echamos un vistazo al súper arsenal del que disponemos en el juego, nos dan ganas de decir: ¿No sería mejor acabar con todos los enemigos montando un bueno escándalo? Sería más divertido, sobre todo para los de gatillo fácil, grupo en el cual me incluyo. Si hay otra entrega de *Hitman*, debería llamarse: *Hitman 3: Noisy Assasin*.
Julián Heredia Fernández (e-mail)

Ya, pero en la variedad está el gusto, y no son demasiados los juegos en que la aplicación de tácticas de sigilo es, además de eficaz, del todo necesaria. Es una cuestión de equilibrio entre fondo y forma: la premisa del juego es que debes ponerte en la piel de un profesional discreto y pulcro, no un mamporrero de tres al cuarto.



Pequeño saltamontes

Soy un chico de 16 años, estoy en 4° de ESO y os escribo por varios temas:
1. Me gustaría saber qué estudios hay que cursar para poder entrar en una empresa para hacer juegos.
2. En el e-mail de Bartolo en el n° 24, comentáis un periférico para "oler" los juegos. Y es que desde luego el mundo de los videojuegos avanza cada vez más rápido. Pero lo que ya no se podría superar sería un sistema parecido al de la película *Matrix*, donde te enchufases el cerebro a la máquina y lo sintieses todo al 100%.
3. El precio de los juegos no me negaréis que es cada vez más alto, cuando antes

eran de 7.500 pesetas y ahora llegan a 60 € (10.000). Muchos diréis que es culpa de la piratería, pero la piratería no se debe combatir con precios altos, sino al contrario, como hacen en FX. No suelo comprar muchos juegos, más que nada por el precio, sin embargo *Tzar* me lo compré sin dudarlo.
José Lucas (e-mail)

1. Según en qué área del desarrollo de juegos pretendas trabajar. Puedes estudiar grafismo 3D, programación, cursos de guiones... Más adelante, podrías plantearte cursar el master de creación de juegos que acaba de instaurar la Universitat Pompeu Fabra.
2. Bueno, todo se andará, aunque la realidad virtual aún está lejos de consolidarse como el futuro estándar del ocio interactivo. Digamos que siempre es bueno marcarse techos, y ése es el de la industria virtual a medio plazo.
3. Bien hecho. Hay que acostumbrarse a comprar menos con la voluntad y más con el bolsillo.

Minstrel extraviado

Hace ya unos dos meses que juego a *Dark Age of Camelot*, pero aún tengo mi PJ al nivel 10. Juego en Excalibur, en el Reino de Albion. Quería preguntaros cuál es el mejor servidor inglés, si Prydwen o Excalibur. También me gustaría ponerme en contacto con alguna guild española que pudiera ayudarme un poco para empezar y que tuviera gente de un nivel similar al mío. También quería saber qué hacen exactamente la Intelligence, Emphaty, Charisma y Piety. Por último, si decido crear un minstrel, ¿cuál es la mejor raza para ejercer esta profesión? ¿A qué cualidades debo asignar los puntos que me dan a la hora de crear el PJ, y en qué cantidad?
Eloi Plans Manzanera (e-mail)

Sánchez Júnior, nuestro corresponsal permanente en tierras de Camelot, te invita a visitar los servidores Merlin (si quieres jugar en Midgard) y Morgan Le Fay (para Hibernia y Albion), donde se concentra el mayor contingente de jugadores españoles. Si quieres ser un buen minstrel, una opción recomendable es crear un personaje de raza highlander y desarrollar habilidades básicas como fuerza, constitución y (sobre todo) carisma. Los puntos a distribuir puedes invertirlos en instruments y slash o thrust.

La canción del pirata

Vale, la piratería es un delito, está prohibida. Pero el caso es que nadie sabe cómo conseguiste los CD que tienes en casa, porque hay sitios donde puedes grabarlos y se supone que es legal y en ellos no te dan un recibo con el que puedas demostrar que grabaste el CD en ese establecimiento. Segundo, pregunto yo, ¿para qué se inventaron las grabadoras? ¿Para adornar? Pues no lucen nada.
Siempre echo un vistazo a las últimas páginas de la revista, donde vienen los precios de los juegos que, por lo general, son juegos recientes. Pues bueno, yo miro el juego, después miro el precio y me pregunto, ¿cómo van a evitar la piratería con estos precios? Yo tengo 15 años y no me puedo permitir el lujo de tener todos los juegos que a mí me gustaría, porque, aparte de que no tengo una economía propia, ¿cómo le pido yo a mis padres 100 € para dos juegos cada mes? Me cuelgan.
Yo creo que la piratería es un tema del que aún queda mucho por hablar y debatir, porque hay precios que de verdad son demasiado altos y creo que se vendería mas y se lucharía mejor contra la piratería con precios mas asequibles.
Víctor Tilve (e-mail)

Estupendo. Atracar bancos tampoco tendría por qué considerarse delito, ya que una vez mezclas los billetes robados con los que llegaron por vía legítima a tu bolsillo, nadie puede distinguir unos de otros (a menos que sean billetes marcados, claro). Hemos escuchado argumentos rocambolescos y peregrinos, pero el tuyo se lleva la palma. Una cosa es reflexionar sobre si los precios de los juegos son o no desproporcionados y otra muy distinta caer en la apología frívola del (pequeño) delito.



Algo salvaje

A mí, los juegos que son estilo *GTA III*, *Mafia*, etc., es decir, de hacer gamberradas y trabajos sucios me encantan, pero en el nº 24 Germán Fabregat nos da una idea para un juego que a mí personalmente me parece una salvajada. Lo de luchar contra trogloditas con "cutrepistolas" puede pasar, pero lo que me indigna es que haya gente que se le ocurra pensar que la gran novedad del juego sería matar niños o torturar civiles para conseguir puntos y así comprar armamento y tecnología. Entiendo que sea lo que mas vende, pero por favor, basta ya de sadismo.
Enrique Cotero Torrecillas. Oviedo (Asturias)

Bueno, el caso es que Fabregat utilizaba un sofisticado recurso dialéctico llamado ironía (se escribe como suena, puedes tomar nota) y que tal vez eso ha hecho que no comprendieses del todo bien el trasfondo y las intenciones de su mensaje, más bien centrado en criticar la hipocresía de los que se plantean prohibir juegos violentos al tiempo que autorizan y justifican acciones violentas reales. En fin, que ha sido un malentendido. Nada que no se cure leyendo más a menudo.

¿Por qué Mafia?

Desde hace un par de semanas (más o menos) veo en las televisiones y periódicos unas criticas contra *Mafia* que no comprendo. Dicen que es el juego mas violento del año, que si deberían retirarlo...
A esos tipos no les funciona bien el coco. Hay bastantes más juegos (*GTA*, *Soldier of Fortune II*) que también son violentos, pero sorprendentemente no la toman con ellos. Lo que se tiene que hacer es preguntar a los padres si el chaval (hablo de chaval cuando no es mayor de edad) puede jugar el juego. Pero a ellos les resulta más fácil retirarlo del mercado.
En fin, lo que también os pido son los requisitos que necesitará *Doom III* y



cuándo saldrá. A poder ser, decidme la fecha de salida de *Los Sims Online* y *Star Wars: Galaxies*.

Pablo Andrés (e-mail)

No lo retiran del mercado porque no existen razones objetivas para ello. Así de simple. Mafia es un juego de línea adulta no más violento que cualquier película de David Fincher o cualquier disco de Slipknot, y si se habla de él más de lo estrictamente normal en determinados medios es porque el parlamento italiano se planteó en su día prohibirlo. Doom III pedirá un PIII a 700 MHz y 256 MB de RAM. Star Wars: Galaxies saldrá a mediados de año, aunque no es seguro que se distribuya en nuestro país. Algo más probable es que llegue a distribuirse Sims Online, que ya puede comprarse de importación y jugarse en servidores americanos.

Seguimos esperando

Compro vuestra revista todos los meses. Un día, ojeando anteriores números vi en portada *Counter Strike: Condition Zero*. Mi pregunta es: ¿será en mayo cuando por fin disfrutemos de este juego o se retrasará? Lo pregunto porque hace mucho que no se oye hablar de él. También me gustaría saber si habrá un *Half-Life 2*. Por último, para cuándo estarán disponibles *Doom 3* y *Star Wars: Galaxies*, y sus requisitos.

Gonzalo Maldonado. Zaragoza

La respuesta a Pablo Andrés solucionará parte de tus inquietudes. En cuanto a Half-Life 2, insistimos en que no va a hacerse, o al menos eso dicen los creadores del juego original. Sobre Condition Zero... el proceso de desarrollo se ha complicado más de lo previsto con el último cambio de compañía de desarrollo, así que va para largo.



Lo que no te mata...

Carta Blanca es una de mis favoritas, pero creo que esta sección de opiniones del lector se ha convertido en una sección de críticas del lector. Cada vez son más los que aprovechan estas líneas para desahogarse de las frustraciones que les proporciona el mundo del ocio virtual. Algún que otro ciberanarquista opta por atacar a los clásicos gigantes de la industria, como Electronic Arts o Bill Gates, pero es significativo que la mayoría de las críticas vayan dirigidas a vosotros, por vuestro sistema de puntuación y vuestros análisis. ¿Solución para estos indignados lectores?
Una muy fácil: No comprar la revista (aunque seguro que vosotros preferís que os la compren y os pongan luego a caldo). Pero los mejores son los que se quejan de vuestro juego de regalo. Francamente, a mí la mayoría no me han gustado, pero se supone que lo que compramos es una revista de juegos para PC. A caballo regalado no le mires el diente, sobre todo porque se ve que os esforzáis por incluir juegos que no son precisamente reliquias. Otro controvertido tema es el de la originalidad de las compañías desarrolladoras. Lo cierto es que hoy en día, aparte de sucedáneos roleros y clónicos de ETR, poco hay que ver en el panorama pecero; pero eso la culpa la tenemos nosotros, los aficionados en general, que nos compramos todo lo que suena a *Diablo* o *Age of Empires*.

José Ramón Martínez Fondón. Badajoz

Pues sí, preferimos que nos compren, nos lean y luego nos pongan a caldo si lo consideran oportuno. Sobre la lógica comercial y la falta de originalidad, digamos que es un tema complejo. Nunca nos quedará del todo claro si se vende lo que compramos o compramos lo que nos venden.

No violencia

El otro día vi otra vez en el telediario cómo unos desaprensivos empezaban a criticar sin tapujos y sin conocimiento el software de PC y sus contenidos, promovían manifestaciones y guerras mundiales con el propósito de eliminarlos e imponer así un nuevo orden mundial donde gobernarían los Teletubbies (bueno, he exagerado un poco). Pero escuché algo que me llamó la atención. Y es que dijeron que las revistas puntuaban el exceso de violencia y los actos inmorales de juegos como *Mafia* o *GTA3* como algo positivo y que lo valoraban mucho en sus análisis. ¿Es cierto que dais puntos porque el juego sea violento? Sé que es divertido y muy entretenido, pero de ahí a celebrar con confeti y serpentinas la llegada de un nuevo festival gore en forma de videojuego... Bueno, ahí va eso, hasta la próxima.

Aragorn Paco Jones (e-mail)

Pues no, no celebramos con confeti y purpurina el exceso de violencia y tampoco promovemos el odio racial ni el desprecio a las minorías. Por eso no entendemos muy bien por qué razón hemos sido citados (y no precisamente para bien) por segundo año consecutivo en el informe anual sobre violencia y videojuegos de Amnistía Internacional, organización por la que sentimos sincero respeto y con la que nos gustaría aclarar lo que consideramos un simple malentendido.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixo.es

El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de Game Live.



VUELTA DE TUERCA A WOLFENSTEIN



Enemy Territory será mucho más que una expansión al uso


Gracias a este juego, nunca volverás a estar solo ante el peligro.


Podrás usar el trípode para obtener una mayor estabilidad al disparar.

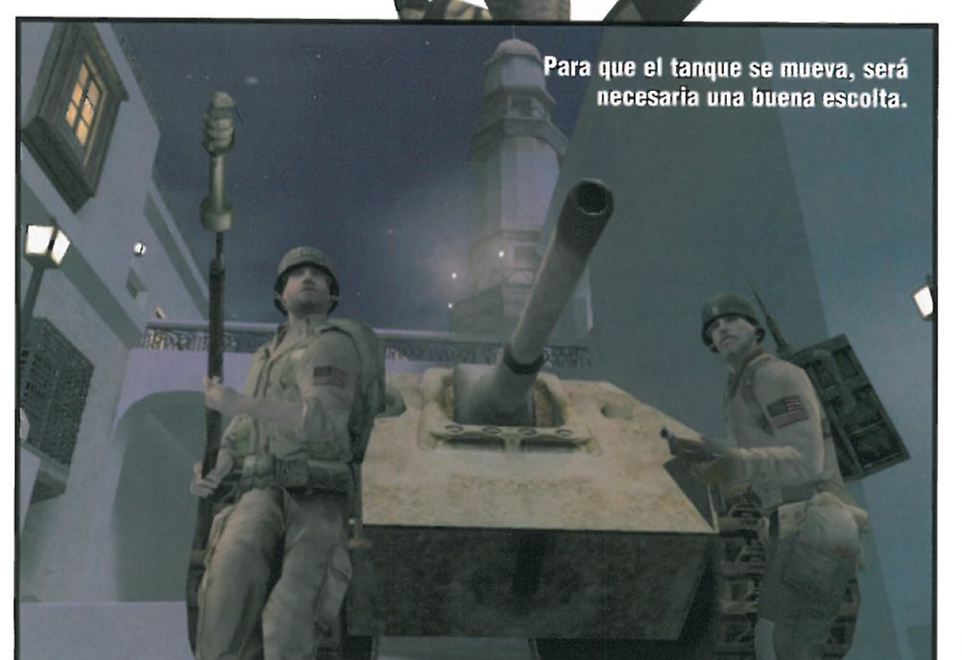
Id Software presentó *Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory* en uno de los refugios londinenses en que se reunían Churchill y el estado mayor británico durante la Segunda Guerra Mundial. En la misma sala en que se tomaron algunas de las decisiones que iban a llevar a Gran Bretaña a la victoria, varios periodistas pudimos repasar a conciencia el estado de una de las ampliaciones más esperadas. De entrada, Todd Hollenshead, director ejecutivo de id Software, nos confirmó que no va a tratarse de una expansión al uso, sino más bien de un juego con entidad propia.

"Va a ser un título de acción en primera persona, pero con una jugabilidad original que incorporará elementos de rol y estrategia en tiempo real", explicó Hollenshead. Este responsable de id Software añadió: "Cuando vimos que podíamos incorporar esos elementos, pasamos a verlo más como una secuela que como una simple expansión".

Esta vez el soldado Blaskowitz no va a enfrentarse a zombis, aunque sí a nazis. Además, no estará sólo, sino que contará con un equipo de especialistas: un soldado, un miembro de operaciones especiales, un médico, un ingeniero y un oficial de campo. Todos ellos tendrán acceso a armamento específico y una serie de habilidades propias. Según Hollenshead, "la partida individual va a ser parecida a la que ofrecen los mejores juegos multijugador, sólo que será la inteligencia artificial la que suplirá a los compañeros humanos". Se está trabajando en un sistema de menús rápidos que permitirá dar órdenes al resto de compañeros, algo esencial, ya que siempre controlarás el mismo personaje.

En cuanto al modo multijugador, va a ser muy parecido al de *RTCW*, pero con algunas sorpresas. Para empezar, el diseño de los mapas fomentará mucho más el trabajo en equipo. Los ingenieros cobrarán un gran protagonismo, ya que serán los encargados de abrir nuevos caminos, construir barricadas o plantar minas. Un elemento táctico importante consiste en que para la mayoría de jugadores sólo serán visibles las minas de su equipo. Sólo podrás detectar las del enemigo poco antes de pisarlas si (sacando partido de una de las novedades más llamativas de este juego) aprovechas las peculiaridades de tu clase para ir ascendiendo y mejorando tus habilidades en el combate y la percepción.

El trabajo en equipo será también necesario para mover vehículos como los blindados, que sólo podrán ser desplazados cuando varios miembros del equipo se sitúen a su alrededor. Pese a que no parece que vaya a tratarse de un juego sumamente original, *Enemy Territory* se perfila como un juego muy adictivo: los chicos de prensa a duras penas podíamos resistir el impulso de seguir jugando entre nosotros ronda tras ronda.


Para que el tanque se mueva, será necesaria una buena escolta.



SIMCITY™ 4

La ciudad de tus sueños está en tus manos.

APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe TP

TOTALMENTE EN CASTELLANO

Modo Dios

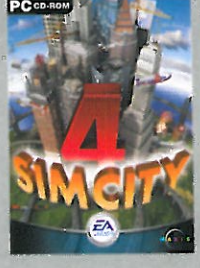


Modo Alcalde



Modo Sim





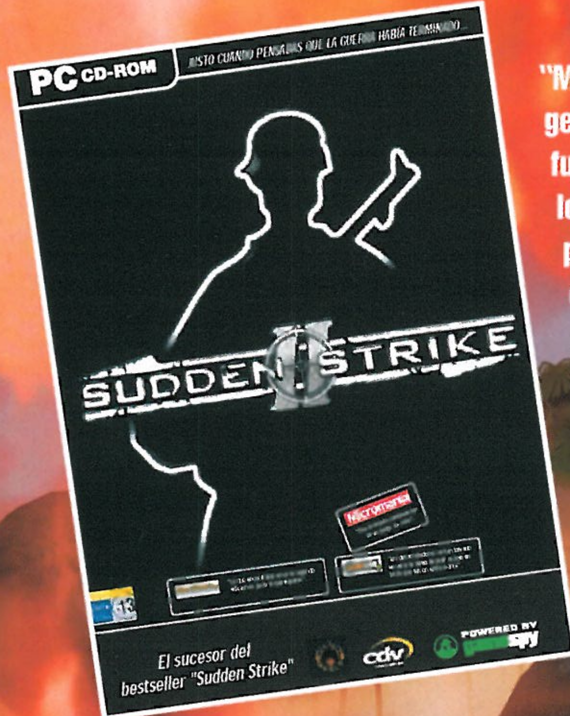


Challenge Everything™

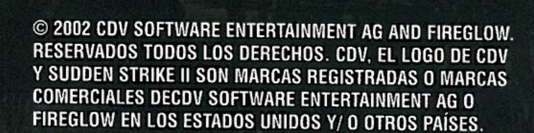
Diseña, construye y gestiona la ciudad de tus sueños.

www.espana.ea.com
www.lossims.com

CONCURSO Sudden Strike II



"Me voy, pero volveré", dijo el general MacArthur el día que fue expulsado de Filipinas por los japoneses. Pues nada, tú podrías decir lo mismo. Deja en pausa el juego al que estés jugando y acércate al buzón de la esquina para dejar en él el cupón de respuesta de este concurso. Sólo así podrás optar a una de las 20 copias de *Sudden Strike II* que sorteamos.







CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cuál de estas naciones no es uno de los bandos jugables de *Sudden Strike II*?

☐ Japón ☐ Nigeria ☐ Estados Unidos

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de marzo e indicar "Concurso Sudden Strike II" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de marzo. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de abril de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

IRREAL PERO CIERTO

El universo desbordante de Unreal II

Siglo XXIV. Dalton, John Dalton. Un ex marine encargado de patrullar por los confines siderales. Y encargado también de mantener bien alto el pabellón *Unreal* en el competitivo marco de los juegos de acción con plomo.

Como era de esperar, *Unreal 2: The Awakening* contará con una sólida base argumental para desmarcarse de la creciente competencia. La historia girará alrededor del susodicho Dalton, responsable de mantener el orden en las zonas limítrofes de la Autoridad Colonial Terráquea, un gobierno civil inmerso en un incesante juego de poder con las facciones corporativas y los militares.

A bordo de su obsoleta nave Atlantis, todo discurre con la habitual monotonía hasta que un buen día el Sr. Dalton recibe una señal de socorro que le abocará a una desenfrenada aventura repleta de combates intergalácticos de grandes proporciones. A partir de aquí, se irán desarrollando una serie de misiones. Desde el simple "aguanta-como-puedas-contra-la-horda-alienígena" al rescate de rehenes. Además, la acción transcurrirá en una gran variedad de mundos, que comprenderán llanuras heladas, grutas subterráneas o exóticas junglas.

Pero como no podía ser de otro modo en un juego de estas características, gran parte del espectáculo recaerá en las armas. Armas "convencionales", como un lanzallamas que rocía sus objetivos con napalm o un lanzagranadas capaz de disparar, entre otros, pulsos electromagnéticos, o armas alienígenas, como unas bolas metálicas que al ser lanzadas revolotean a tu alrededor a modo de protección al tiempo que disparan balas. Aunque nosotros nos quedamos con un rifle equipado con los órganos reproductivos de una araña capaz de lanzar ídems al enemigo. Qué bonito. Y qué pronto podrás disfrutar de todo ello. En tan solo unos días.



El universo monojugador de *Unreal* vendrá cargadito de calidad gráfica.

SI QUIERES LA PAZ, PREPARA LA GUERRA

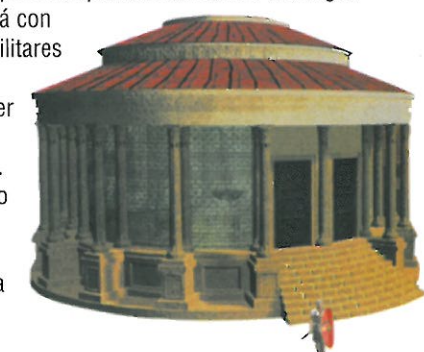
Revive la gloria del Imperio Romano



Romanos a lo tortuga contra bárbaros a lo bestia.

Pax Romana es un proyecto que lleva gestándose desde hace tiempo en el país del cruasán. El juego te pondrá al frente de una familia de patricios que intentará hacerse con el poder a lo largo de varias generaciones, desde los inicios de la República en 275 a.C. hasta el fin de la guerra civil (44 a.C). Para ello deberás hacer uso de tus dotes políticas y diplomáticas.

Aunque parezca mentira con un planteamiento así, *Pax Romana* es un juego de estrategia en tiempo real que permitirá desplegar una cantidad ingente de tropas. El ámbito de acción no se limita a la capital, sino que el mapa abarcará desde la antigua Persia a la actual Gran Bretaña. Además, contará con más de 100 edificios distintos y las unidades militares se contarán por miles. Y si todo esto te parece demasiado ambicioso, tal vez te tranquilice saber que al frente del juego está Philippe Thibaut, el creador del juego de tablero *Europa Universalis*. Aunque el juego parecía haber caído en el olvido tras la fusión de los desarrolladores originales Antik Games con Galilea Software, ahora finalmente hemos sabido que Virgin Play piensa editarlo en nuestro país a mediados de abril.





No faltará a quien le entren ganas de subirse por las paredes.



Niobe será especialista en conducción, pero también dominará las armas.



El uso de las artes marciales serán uno de los puntos más espectaculares.

Aunque no lo parezca, esto es Chinatown. En construcción, claro.

MATRIX

Primer contacto con Enter the Matrix

Para muchos confesos mayo será el mes del Segundo Advenimiento. Apartada de los bombazos navideños de *El Señor de los Anillos 2*, *Harry Potter 2* y más alejada todavía de *Star Wars 2*, el 15 de ese mes llegará a las pantallas de medio mundo *Matrix 2*. O para ser más precisos, *Matrix: Reloaded*.
Y la que aspira a convertirse en uno de los referentes cinematográficos de 2003 llegará con un juego bajo el brazo, *Enter the Matrix*. Un juego que, viniendo de los estudios de Mr. Dave Perry, Shiny Entertainment, promete satisfacer las expectativas de todos los adictos compulsivos a Neo, Trinity y Morfeo.
Pero primero, un jarro de agua fría: en *Enter the Matrix* no encarnarás a ninguno de los personajes principales de la película que ha marcado un antes y un después en los géneros de acción y fantasía. Ni a Neo, ni a Trinity ni a Morfeo. En vez de ello, tendrás a tu disposición dos personajes secundarios pertenecientes (eso sí) a la cuadrilla de liberadores globales de Keanu Reeves.

Actores secundarios

Los protagonistas del título son Ghost y Niobe. El primero, un especialista en armas con la frialdad de un esquimal y la templanza de un monje budista. La segunda, una chica con tendencia a solucionarlo todo a base de patadas y golpetazos y una excelente conductora. Y es que *Enter the Matrix* no sólo discurrirá a dos patas, sino que también te ofrecerá la oportunidad de pilotar varios vehículos y realizar las mil y una virguerías peliculeras con ellos.

Por supuesto, el plato fuerte del juego/película serán las escenas de acción. Según afirma el mismísimo Dave Perry, "podrás correr por una pared, tumbar a dos tipos con una patada en el aire, dar una voltereta por el suelo al tiempo que coges una pistola, disparar a dos tipos más y lanzar a otro por los aires con una llave de judo". Impresionante, ¿verdad? Pues eso no es nada si te paras a pensar que el juego contará con más de 3.000 movimientos, todos ellos realizados con la ayuda del experto en artes marciales Yuen Wo Ping, que también ha participado en la coreografía del film. Curiosamente,



El equipo de desarrollo está trabajando en un amplio arsenal.



De pequeño, Ghost se dedicaba a hacer piruetas en los jardines Zen.



Si tiene un arma en las manos, no puede ser otro que Ghost.

HORA CERO

desde Shiny todavía no han mencionado que el juego vaya a utilizar la tecnología bullet time que tan buenos resultados dio en *Max Payne*, pero es de suponer que este despliegue de piruetas imposibles no se realizará sin alguna ayudita.
Animatrix es el apodo que recibirán las secuencias de acción que vendrán con el juego. Éstas han contado con la participación de los actores reales y han sido dirigidas por los propios Wachowski. Y no vayas a creerte que estas secuencias son sólo un caramelito para fans compulsivos de la saga. ¡Hay ni más ni menos que una hora de metraje! De hecho, el propio Dave Perry comentaba que, actualmente, con todos los animatrix, extras y efectos que se han incluido, el juego ocupa seis CD. Pero no te asustes: el número final de discos todavía no está decidido, aunque parece evidente que si los chicos de Shiny quieren embutir tanto material en un juego tendrán que exprimirse el cerebro.

Uno para todos

A estas alturas, no sorprende a nadie que un título que aparece para compatibles viaje también a consolas de nueva generación y viceversa, o ya puestos, entre consola y consola. Pero sí que resulta más sorprendente cuando el lanzamiento es simultáneo. Al mismo tiempo para todos y para todas.
En estos casos, somos los usuarios de PC los más proclives a sufrir unas prisas que se transforman en una interfaz dudosa o unos gráficos cuestionables. Pero Dave Perry ha querido calmar los ánimos. Por lo visto, los estudios de Shiny están trabajando con un revolucionario motor que optimiza el código resultante para cada plataforma, de manera que "si tienes la última tarjeta de ATI o nVidia, nuestro motor sabrá cómo aprovecharla al máximo", asegura Dave. Y añade: "el único cambio significativo en los controles es el empleo del ratón para PC".

El argumento será otro de los platos fuertes del título. En realidad, ni reproduce el guión de la película ni se aparta un milímetro de él... sino todo lo contrario. Para que lo entiendas, juego y película se complementan, de modo que para captar toda la historia al completo deberás haber visto las dos películas y haber probado el juego. De hecho, la relación entre ficción poligonal y ficción cinematográfica es tal que han sido los propios hermanos Wachowski los encargados de crear la trama para el juego. Una trama que arranca, evidentemente, allí donde acababa la primera película.
En esta secuela, Zion está bajo una grave amenaza y Morfeo y sus muchachos tendrán que espabilarse si quieren salvar la colonia y, ya de paso, a la humanidad entera. Pero lo dicho: tendrás que esperar a tener el juego en tus manos para entenderlo todo. Ya sabes, nadie puede contarte lo que es *Matrix*...


La forja de un Imperio...

CONCURSO Highland Warriors

No te será muy difícil descubrir cuál es la respuesta correcta a la pregunta de nuestro concurso. Tampoco te costará demasiado encontrar un bolígrafo, un sobre, un buzón y unos sellos. Además, si sabes la respuesta y envías el cupón, tendrás casi todo lo que hace falta para ganar: sólo necesitarás algo de suerte. Ánimo, tú puedes ser uno de los 20 ganadores de un juego y un póster de *Highland Warriors*.

DATA BECKER

www.highlandwarriors.com

CUPÓN DE RESPUESTA

¿En qué región de Europa está ambientado *Highland Warriors*?

☐ Croacia ☐ Siberia ☐ Escocia

NOMBRE:

DOMICILIO:

POBLACIÓN: C.P.:

PROVINCIA: TELÉFONO:

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA



BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de marzo e indicar "Concurso Highland Warriors" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de marzo. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de abril de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

GUERRA TOTAL Y PARCIAL

Anunciadas una expansión y una secuela de Total War



Los vikingos amenazarán la flema británica en *Viking Invasion*.

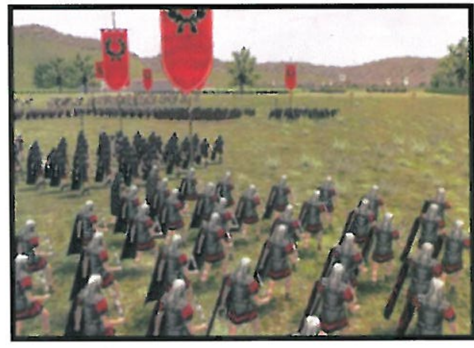


Unidades a mansalva para que la batalla sea de lo más lucida.

Por si alguien no tiene bastante guerra con la de Bush, los chicos de Creative Assembly han decidido inundar un poco más el mercado con su probada fórmula de *Total War*. Por de pronto, dentro de muy poco lanzarán *Viking Invasion*, una expansión para *Medieval: Total War* con esos guerreros cornudos como protagonistas.

La ampliación, cuya acción se sitúa en el siglo VIII con la llegada de los primeros vikingos a las costas británicas, añadirá ocho facciones nuevas, entre ellas los sajones, los escoceses y los pictos. También incorporará un nuevo árbol tecnológico con edificios propios de los escandinavos y además ampliará las tropas disponibles. Por si fuera poco, *Viking Invasion* también aporta novedades al *Medieval* original, como la incorporación de los aragoneses como facción en liza o el aceite hirviente para defender castillos.

Pero los seguidores de esta gran saga estratégica estarán todavía más emocionados al descubrir que también está en preparación una nueva entrega que se ambientará en el Imperio Romano. *Rome: Total War* nos trasladará al cada vez más recurrente mundo del pilum con un buen puñado de novedades bajo el brazo. Para empezar, un nuevo motor gráfico, que entre otras cosas permitirá aumentar el número de unidades presentes en una batalla (como si hasta ahora hubiera pocas). Además de los romanos también se incorporarán etnias como los bárbaros, los egipcios o los cartaginenses, cada uno con sus peculiares unidades militares de acompañamiento, desde perros de guerra a elefantes. Cómo no, *Rome: Total War* tendrá campañas históricas basadas en Julio César, Aníbal y Espartaco. Por desgracia, el juego no estará disponible hasta bien avanzado el año que viene.



***Total War: Rome* ha dejado traslucir un impresionante vídeo y poco más.**

CRIANZA JURÁSICA

Hombres y dinosaurios en Extinction

Aunque en realidad el homo sapiens y los dinosaurios no llegaron nunca a compartir planeta, los desarrolladores de Rival Interactive han decidido tomarse una licencia y retratar un mundo en el que bestias y hombres habitaban la Tierra. *Extinction* es un juego de estrategia en tiempo real en el que podrás ponerte al frente de una de las tres tribus primitivas presentes en el juego y valerte de los escamosos bichos para imponerte a los demás. Para ello, tendrás que capturar huevos de dinosaurio, incubarlos y, una vez eclosionen, domarlos para que te sirvan como bestias de ataque. Además, las tribus también podrán desarrollar su propio árbol tecnológico y deberán hacer frente a cambios climáticos, erupciones volcánicas o impactos de meteoritos.



Aquí unos cavernícolas, entrenando a Toby para que muerda a los vecinos.



SECUELA FACCIOSA

Red Faction 2 para PC



Como era de suponer en un mundo sin fronteras, la secuela de *Red Faction* que ya había aterrizado en PlayStation 2 llegará ahora al PC. Eso sí, no esperes una secuela en el más puro sentido. Han pasado cinco años desde la revuelta iniciada en Marte y ahora la acción se sitúa en la Tierra. Y si en el primer *Red Faction* el malvado de turno era la corporación Ultor, aquí el villano es el Canciller Sopot, un dictador que tiene el país echo unos zorros a causa de su inagotable cruzada bélica contra la República Unida. Ni siquiera el personaje principal es el mismo. El Parker del primer juego se llama ahora Alias, un experto en demolición que liderará a un grupito de seis condenados a muerte para derrocar al gobierno a golpe de explosivo y perdigón.

Como ya sucedía con su antecesor, el principal atractivo del juego volverá a radicar en su motor Geo-Mod, que permite deformar y/o destrozar varios elementos del escenario, desde simples puertas a robustas paredes. Aun así, el juego no será un vulgar destrozatodo, puesto que contará con su ración de puzzles ligeritos para reactivar el riego sanguíneo del cerebro.

Además, la historia tendrá varios finales distintos que se decidirán en función de las acciones del jugador. *Red Faction 2* también repite fórmula con los vehículos, ya que tendrás a tu disposición varios cacharros terrestres (un tanque), aéreos (un aerodeslizador) y acuáticos (un submarino).

Aunque es de suponer que este *Red Faction* aportará algunas novedades respecto a la versión previa de PlayStation 2, de momento sólo podemos anticipar un mejora sustancial en los gráficos. Poco más.



La acción del segundo *Red Faction* transcurre en nuestro planeta.

BELLEZA ETÉREA

Primeras imágenes de Etherlords II





Espectacularidad en los combates y sencillez en el sistema de juego.

Como informábamos en números anteriores, *Etherlords*, el juego de estrategia con duelos de hechizos coleccionables (por ponerle una etiqueta), ya tiene secuela en marcha. Y ahora empiezan a surgir las primeras imágenes, que parecen elevar todavía más la gran calidad gráfica de este juego.

Esta secuela incluirá, aparte de los incontables sortilegios, criaturas y habilidades nuevos, navíos con los que desplazarse por el mapa, además de túneles y portales de teletransporte. Los desarrolladores rusos de Nival Interactive también han desvelado que el editor de campañas que incorporará este *Etherlords II* contará con una herramienta de creación de artefactos para dar rienda suelta a la creatividad de los herreros poligonales. *Etherlords II* tendrá un total de cinco campañas ambientadas en este mundo de fantasía y, aunque su distribuidor español todavía no ha sido confirmado, es de suponer que volverá a correr a cargo de Zeta Games.





INDEPENDENCE DAY

El Independent Games Festival presenta los candidatos a juego del año



***Strange Adventures in Infinite Space* mezcla turnos y tiempo real.**

No cuentan con un gran equipo detrás, no reciben ni un solo titular en la prensa especializada y sus nombres no entrarán en el Top 100 de ventas. Son los juegos independientes, creados al margen de una industria cada vez más preocupada por franquicias y licencias que por la jugabilidad.
Desde hace cinco años, el Independent Games Festival ha intentado ofrecer una muestra de lo que es posible hacer en el universo informático con poco dinero y algo de imaginación. Este festival, que celebra el próximo mes de marzo su 5ª edición en San José, California, ha dado a conocer ya los finalistas a juego del año. Todos ellos son títulos que se distinguen por tener un presupuesto ridículo y aportar planteamientos originales.
Entre los candidatos de este año, por ejemplo, se encuentran un juego que mezcla el golf con el béisbol, un título de acción en 3D con una interfaz auditiva especial para jugadores invidentes o un juego de rol on line persistente en el que los jugadores pueden crear sus propios mundos.
Aunque puede que para algunos el IGF sólo sea un trampolín para la fama (o sea, un suculento contrato con una gran distribuidora), no deja de ser un agradecido intento de recordar que las buenas ideas no acostumbran a ir acompañadas de grandes presupuestos y que la artesanía no está reñida con la calidad.

SUPERACUERDO

Marvel estrecha sus lazos con los videojuegos



El universo de los superhéroes de cómic sigue pisando fuerte en los compatibles. Y de momento, los chicos de Marvel se llevan la palma (frente al Batman de DC que sigue actuando en solitario para Ubi Soft). La compañía americana acaba de firmar un acuerdo con Activision que concede a la distribuidora la licencia en exclusiva para producir juegos sobre X-Men, Spiderman, los Cuatro Fantásticos y el Hombre de hierro. Además, estos derechos, que se extienden hasta 2009, también permitirán desarrollar juegos sobre cualquier película que se realice basada en estos personajes.



Si buscas culpables del renacimiento de los superhéroes, aquí tienes uno.

YURI SE DESPIDE

Últimos mapas para Yuri's Revenge



"Hijo mío, algún día todo esto será 3D..."

Westwood acaba de poner a disposición de los estrategas del alboroto la quinta y definitiva entrega de mapas para *Yuri's Revenge*, la última ampliación de *Command & Conquer: Red Alert 2*. Se trata de cinco mapas multijugador con opciones que van desde los dos hasta los ocho jugadores. Westwood lleva desde diciembre de 2001 ofreciendo regularmente mapas adicionales que han ido alimentando a los aficionados. Es de suponer que ahora, dado que *C&C: Generals* está ya a la vuelta de la esquina, Westwood se dedicará a alimentar a la nueva criatura.



EN ABRIL, PIRATAS MIL

Cambio de tercio en el mundo de Tropico


La compañía Frog City releva a Pop Top para desarrollar la secuela de *Tropico*.

Tropico: Pirates Cove será la secuela del afamado *Tropico*. Y como evidencia el título, esta vez la república bananera se ha transformado en refugio de piratas y demás gente de baja estofa. Como gobernante de la isla, deberás procurar que los piratas estén contentos, los esclavos temerosos y tú más rico que nunca.
Aunque también podrás fletar un navío pirata, deberás dedicar tus mayores esfuerzos a la gestión de la isla. Y no será sencillo, dado que los piratas prefieren un ambiente "anárquico" para malgastar su dinero, mientras que los explotados cautivos necesitan un poco de orden para llevar a cabo su trabajo. *Tropico: Pirates Cove*, que estará disponible a mediados de abril, incluirá una campaña con 15 misiones y varios escenarios individuales, así como un generador de mapas para que crees tus propios escenarios.

COWBOY DE MEDIANOCHE

DeadLands combinará acción y terror



DeadLands, desarrollado por el estudio encargado de *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, se propone recuperar el encanto del Salvaje Oeste con una mezcla de rol y acción. Aunque este Salvaje Oeste es algo más salvaje de lo habitual. Todo se debe a que un joven chamán indio ha liberado espíritus malignos para sembrar el caos y vengarse de la muerte de su tribu, masacrada por los rostros pálidos. De esta guisa se crea un mundo donde los pistoleros zombis y demás aberraciones monstruosas serán el pan del día. O sea, una curiosa vuelta de tuerca a la base argumental de *Wolfenstein* y demás.

DIOS SE ACERCA

Nuevas imágenes de Deus Ex 2

Deus Ex 2: Invisible War (o *DX2*, si eres americano y tienes problemas vocales) alumbra nuevas capturas y sigue rezumando detalles. La historia se iniciará 15 años después de los hechos ocurridos en el primer *Deus Ex*, y en ella aparecerán varios personajes y organizaciones que resultarán conocidos a los que probaron el juego original. De momento, en Ion Storm se están esmerando en dar los últimos retoques a la herramienta gráfica, que será una versión altamente mejorada del motor Unreal Warfare. Las texturas, por ejemplo, serán completamente nuevas, y los personajes contarán con un sistema de animación por esqueleto que hará sus movimientos más naturales.
En cuanto a jugabilidad, los chicos de Ion Storm aseguran que el sistema de desarrollo de habilidades ofrecerá muchas más opciones que su precursor. Y lo que es mejor todavía, siguiendo en la línea de libertad total con la que quieren vestir el juego, garantizan que podrás jugarlo de cabo a rabo sin derramar una gota de sangre.


Tal vez sea posible completar el juego sin pegar un solo disparo. Tal vez.



ACCIÓN MUTANTE

Presentado X-Men 2: La venganza de Lobezno



No es de extrañar que Craig Houston se implique en un juego de psicópatas con garras.

El próximo estreno de la segunda película de los X-Men se verá acompañado del lanzamiento de un nuevo videojuego que tendrá al carismático Lobezno por protagonista. Los jugadores tendrán ocasión de meterse en el papel del indisciplinado mutante e investigar a fondo su pasado.

La acción comenzará con su fuga de la estación militar donde le sometieron a los experimentos que le proporcionaron su revestimiento esquelético de adamantium, y estará aderezada con los pertinentes enfrentamientos contra conocidos supervillanos de la talla de Dientes de Sable, Juggernaut o Magneto, entre otros. A juzgar por lo visto en la presentación a la que asistimos hace unos días, los desarrolladores han optado por presentarnos a un Lobezno particularmente salvaje y agresivo, que no duda en liquidar a los infelices guardias que se interponen en su camino.

Según afirma Craig Houston, productor del proyecto y ex guionista de Marvel, "cuando el protagonista principal va equipado con unas garras como ésas, es inevitable que te salga un juego violento". Sin embargo, también se incorporarán elementos de sigilo e infiltración para dar un poco más de profundidad al desarrollo de la acción. El jugador que se preocupe de explorarlo todo y de eliminar a sus adversarios con elegantes movimientos especiales será recompensado con nuevos uniformes (como el famoso traje de lycra amarilla) y material adicional de la película. Habrá que esperar a abril para disfrutarlo.



GANADORES DEL CONCURSO AGE OF MYTHOLOGY

Salvador Encabo Sevián, Lucena (Córdoba) - Paloma Gómez Fenoll, Elche (Alicante) - Eduard Salvadó Almacellas, Sudanell (Lleida) - Pedro Mayor Izquierdo, Madrid - Alfonso José Tajadura González, Burgos - Istvan Ferencz, Salobreña (Granada) - Gustavo Gabriel Pérez Sotomayor, Cangas del Narcea (Asturias) - Alberto Íñigo Cruz, Resu (Tarragona) - Javier Ponz Prado, Madrid - Álex Muñoz Blanco, Barcelona - Sergio Figueroa Glaña, Sangüesa (Navarra) - Andrés Moreno Patrocinio, Cartagena (Murcia) - Alejandro Cófreces Mediavilla, Palencia - Gaizka Baqueriza Lejardi, Elantxobe (Bizkaia) - Cristian Escribanon Paños, Villanueva de la Jara (Cuenca)

GANADORES DEL CONCURSO NBA LIVE 2003

José A. Garza Alonso, Vigo (Pontevedra) - Rubén López Blanco, Jerez de la Frontera (Cádiz) - Pablo Cabo Valcarce, Camponaraya (León) - Bruno Ariño Mallafre, Barcelona - Jesús Carlos García Cañas, Zaragoza - Rubén Vilchez López, Almería - Alejandro Rosano Sánchez, Tarifa (Cádiz) - Mª Dolores Campoy Carrasco, Águilas (Murcia) - José Javier Armero Garces, Teruel - Cristofer Echevarría Arias, El Pozo del Tío Raimundo (Madrid) - Juan Manuel Rodríguez Flores, Cala Rajada (Baleares) - José Álvaro Fernández Álvarez, Piedrafita de Babia (León) - Josué Paredes Varela, Lugo - Mercedes Jiménez Bautista, Tabernes Blanques (Valencia) - José Rionda Berrocal, Oviedo - Manuel Luis Fuentes Sanz, Málaga - Iván Gutiérrez Guerra, Horcajo de los Montes (Ciudad Real) - Sebastià Esquerrà Castellet, Comarruga (Tarragona) - José Mª Morales Paredes, Calatayud (Zaragoza) - Sergi López Busquets, Sta. Maria de Palautordera (Barcelona)

¡PELEA SI ERES RATÓN!

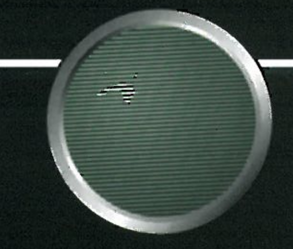
Spellforce propondrá una innovadora interfaz

Innovadora, como mínimo, en los juegos de estrategia en tiempo real. Con el sistema Click'n'Fight de este juego, primero tendrás que elegir el objetivo y luego la acción que efectúas sobre él. Por ejemplo, si quieres pegar a una desvalida criatura, deberás hacer clic sobre ella, hecho lo cual se desplegará un menú con todas las acciones posibles para tus distintas unidades. *Spellforce*, ambientado en un universo fantástico con elfos, muertos vivientes y demás bichos, pretende situarse a medio camino entre *Warcraft III* y *Dungeon Siege*: ni todo estrategia ni todo cortar y pegar.



Una batalla así puede resultar un incordio si no sabes a quién atacar.





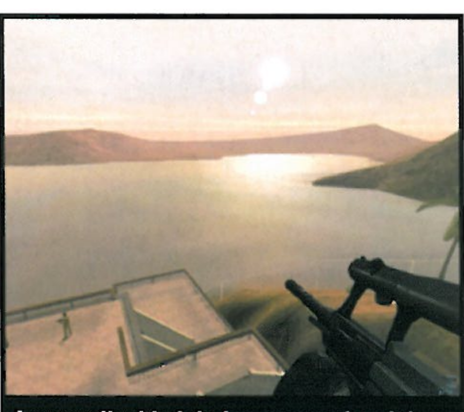
MULTIPLÍCATE POR IGI

IGI 2: Covert Strike, a punto de desembarcar

IGI 2: Covert Strike ha ido sufriendo retraso tras retraso. Pero parece que éste va a ser, de una vez por todas, su mes. Y vendrá con el esperadísimo modo multijugador, algo que se echaba de menos en la primera parte. Esta modalidad contará inicialmente con cinco escenarios distintos, y las misiones se basarán en temas tan distintos como el pirateo de satélites o el sabotaje a refinerías petrolíferas.

Por si fuera poco, los personajes dispondrán de un ordenador portátil que les permitirá saber, antes de iniciar la operación, cuál es la situación sobre el terreno. De este modo, se espera aportar un poco más de estrategia táctica a las misiones. Además, los jugadores dispondrán de una cuenta virtual que podrán invertir al inicio de la partida en comprar armamento o equipo especial para la misión. Asimismo, este dinero te puede servir para volver a entrar en la partida más rápidamente si has caído en combate.





La grandiosidad de los escenarios del nuevo *IGI* es marca de la casa.

MÁS GUERRA

Legend Studios ultima War Times

El estudio de desarrollo malagueño Legend Studios está a punto de completar *War Times*. Este juego de estrategia en tiempo real se sitúa en el ámbito de la recurrente Segunda Guerra Mundial para ofrecer una ristra de disparos y bombazos en 3D. En él podrás encabezar a alemanes, americanos, británicos o rusos, con unas 80 unidades y 70 edificios distintos entre los que elegir. Sin embargo, el juego también intentará aportar una dosis de sano realismo, como el efecto que tendrán el terreno y las condiciones meteorológicas en el combate.



A LA CARRERA

YIHAD CATÓLICA

Starbreeze va a ser la compañía encargada del desarrollo de *Templar*, un juego de acción y aventura en 3D para PC y consolas que distribuirá TDK Mediactive. En él, formarás parte (con hacha, escudo y demás) de los caballeros templarios en su ataque a los Santos Lugares durante una cruzada.

LICENCIA PARA ROLEAR

Para mostrar que no todo funciona en un solo sentido, ahora la gente de Blizzard ha decidido que va a adaptar su universo *Warcraft* a un juego de rol de lápiz y papel compatible utilizando en el envite las reglas revisadas de *Dungeons & Dragons*. El juego será publicado por Wizards of the Coast.



LOS DOMINIOS DEL ZAR



Tzar sigue pariendo ampliaciones a buen ritmo. La última es *Los Dominios de la Magia*, una aventura que gira alrededor de un hechicero en busca de un cetro de poder y una aprendiz de mago empeñada en que no lo encuentre. Los que quieran, pueden descargarse una misión del juego a través de la página de FX Interactive (www.fxplanet.com).

A LO GRANDE

The Entente, World War I Battlefields es el nombre del juego que la compañía rusa Lesta Studio está desarrollando en la actualidad. Como habrás deducido, el título está ambientado en el periodo de la Primera Guerra Mundial y será un ETR al uso. ¡Eso sí, los creadores prometen batallas con hasta 10.000 unidades por bando!



TMNT

Aunque pueda parecer desfasado, hay quien cree que las *Teenage Mutant Ninja Turtles* aún pueden ser rentables. De hecho, Konami está desarrollando un título para PC y consolas que se prevé para finales de año. El título se basará en la nueva serie de animación de estos karatekas con caparazón.



LA DROGA ES MALA



Cat Daddy Games prepara un juego de acción ambientado en el siniestro mundo de la droga. En *Cartel*, encarnarás a un heroico agente de la DEA (la agencia antidroga estadounidense) que se embarcará en una ardua misión para acabar con la organización del narcotraficante Calistano.

DANESES DE ACERO



Por si alguien todavía no sabe que los juegos se acercan cada vez más a la realidad, ahora eSim Games acaba de comunicar que está preparando una versión de su *Steel Beasts* para el entrenamiento del ejército danés. No es la primera vez que militares y videojuegos se reúnen. Ni tampoco será la última.

VIAJE AL PASADO

A pesar de que en el número 21 de *Game Live* ya te ofrecimos un completo análisis de *Icewind Dale II*, el juego no ha llegado a las tiendas hasta ahora, tres meses más tarde de lo previsto. No sufras, nuestro análisis era tan bueno antes como lo sigue siendo ahora.

VUELTAS Y MÁS VUELTAS

Velocidad y emoción con Indy Racing League

Vuelven los coches con sabor americano en Indy Racing League, un juego que buscará la emoción y la accesibilidad por encima de todo. Las carreras de esta competición se desarrollan en circuitos ovales y con gran número de coches a todo gas, con lo que los encontronazos están a la orden del día. Por ello, este juego de Codemasters promete venir con una ración de espectaculares colisiones. Como tampoco podía ser de otro modo, Indy Racing League, previsto para primavera, contará con todas las licencias oficiales habidas y por haber, de circuitos, pilotos y coches.



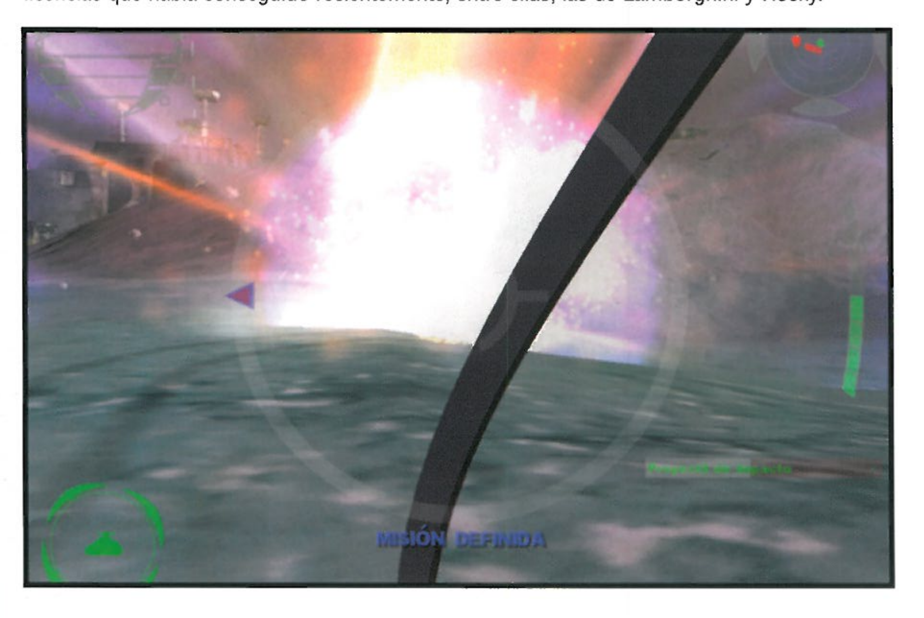
Lo bueno de la fórmula Indy es que da igual conocer el circuito.



RABIA Y PENA

Rage se ve abocada al cierre

Al cierre de la edición todavía no era oficial, pero todo hace suponer que ya no hay vuelta atrás para esta compañía inglesa de desarrollo, que había destacado con títulos como *Hostile Waters*. Al parecer, Rage no ha podido hacer frente a sus obligaciones financieras debido al impago de una importante suma por parte de sus deudores. En vista del panorama, parece muy probable que la compañía intente solventar algunos de estos impagos vendiendo las licencias que había conseguido recientemente, entre ellas, las de Lamborghini y Rocky.





LOS REYES

Por X. Pita

Parte de la industria virtual lleva años apuntada al **vuelva usted mañana**. Como **desarrollar un juego se ha convertido en** tarea equivalente a **construir una catedral** gótica, los desarrollos se eternizan, las informaciones contradictorias se suceden **y la paciencia se agota**. Pero no sufras, que esta vez **nos hemos dedicado a investigar qué pasa** con esos juegos que nunca están listos y que tú sigues esperando.

DEL HUMO

Juegos que tardan un mundo

La triste historia de siempre. Sigues la pista a ese juego desde hace cosa de un par de años. Hay algo en él que te ha llamado la atención. Buscas noticias sobre su desarrollo, te informas de cada pequeño avance, cada paso en el diseño; conoces cuantas capturas se filtran en los medios, lees los diarios de desarrollo...

Pero, desde hace cosa de un mes, apenas hay actualizaciones en la web oficial del juego. Te imaginas lo peor. Un día entras en la página y se confirma lo que intuías: ha sido retrasado de nuevo. Primero sientes algo parecido a la rabia, pero luego te resignas. No es la primera vez. Y tampoco será la última.

Quedan atrás los tiempos en los que todo era matar marcianos. El mundo del videojuego crece, para bien o para mal, y ser la segunda forma de ocio masivo y llegar incluso a poner en peligro el reinado del cine tiene sus consecuencias. Además, implica responsabilidades. La tecnología avanza y crece el nivel de exigencia. Productoras y público ya no se conforman con juegos sencillos que insistan en lo visto mil veces antes. Los diseñadores están condenados a dar lo mejor de sí en cada proyecto... Y hacerlo respetando una fecha límite.

Los americanos, tan propensos a etiquetar todo con palabras, han acuñado un término que define a esos juegos que prometían el oro y el moro, el no va más de la innovación, y que por una causa o por otra acaban retrasando su fecha de salida hasta el infinito. *Vaporware*, los llaman. Ejemplos los hay a puñados. Razones (las oficiales, se entiende), ya no tantas.

JUGAR CON LA NOSTALGIA

En realidad, hay cinco motivos fundamentales: exceso de expectativas creadas artificialmente durante la fase de promoción y que después el juego no está en condiciones de satisfacer; limitaciones de hardware; referentes o juegos con los que ser comparados; objetivos marcados por los propios diseñadores o productores, y estado del mercado.




La salida de *Galleon* para PC ya no está ni siquiera confirmada.

Halo retrasó su salida en PC para poder ayudar al despegue de Xbox.

Crear un videojuego es un proceso tan largo como costoso. Por poner un ejemplo, pensemos que si rodar una película (teniendo en cuenta preproducción, rodaje y posproducción) lleva unos dos años como máximo, un videojuego puede tranquilamente duplicar ese proceso. "Pueden pasar tantas cosas durante el proceso de desarrollo, que lo realmente raro es que salga el juego", nos decía en tono jocoso Íñigo Vinós, responsable de marketing de Pyro Studios. No le falta razón. Cualquier imprevisto que retrase un par de meses el proceso creativo puede echar por tierra varios meses de trabajo. Máxime en un mundillo como el del videojuego, donde la tecnología avanza a pasos agigantados y lo que antes podría parecer el no va más de la modernidad pasa de moda en un abrir y cerrar de ojos.

A *Duke Nukem Forever* parece haberle sucedido eso. Los vídeos que empezaron a circular

JUEGOS QUE SE HACEN DE ROGAR



COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

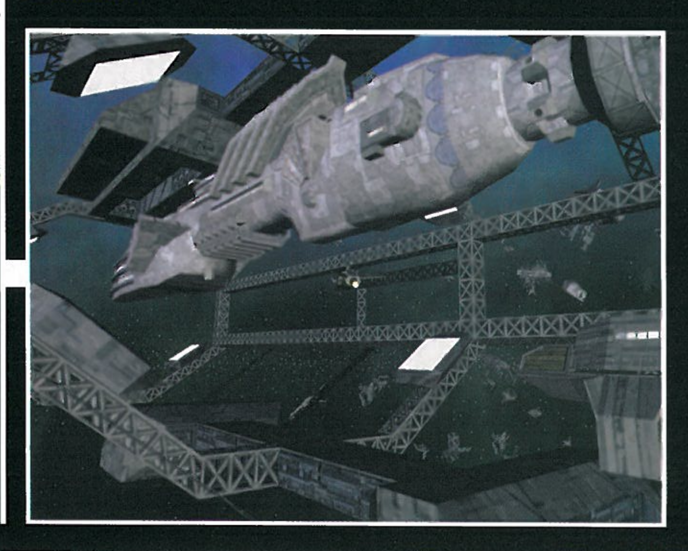
ANUNCIADO: 1999 · PREVISTO: Por determinar

Pocos juegos han tenido un desarrollo tan tortuoso. La versión "comercial" de Counter ha pasado de mano en mano. De Rogue a Gearbox, de Gearbox a Valve, de Valve a Ritual. ¿Las razones? Según fuentes oficiales, discrepancias de concepto. Con todo, en la pasada E3 Condition Zero se mostró a la prensa. Y parecía estar lo suficientemente desarrollado como para pensar que 2003 puede ser la fecha límite. Quizás entonces descubramos si es cierto todo lo que se ha dicho de él: que (con su modo para un jugador, nuevas armas y objetos) está llamado a ser la continuación natural de Counter Strike.

FREELANCER

ANUNCIADO: 1999 · PREVISTO: Marzo 2003

Digital Anvil ha viajado tres años seguidos a Los Ángeles para enseñar en la E3 los progresos de su juego estrella. En su último viaje, Chris Roberts y compañía incluso se aventuraron a dar una fecha de edición aproximada: primavera de 2003. Por fin se dibuja el final del túnel. Freelancer nace como simulador espacial con muchas ganas de revolucionar el género. El jugador será libre para explorar el cosmos. Pero también para comerciar, realizar tareas de corte diplomático o jugar en modo cooperativo vía Internet. Y es que Freelancer es un juego mixto que aúna en su seno acción, estrategia y simulación.



SI RODAR UNA PELÍCULA LLEVA UNOS DOS AÑOS, UN VIDEOJUEGO PUEDE TRANQUILAMENTE EXIGIR EL DOBLE

hace ya un par de años asombraban por lo moderno de su concepto. Pero a los miembros de 3D Realms les ha pillado el toro de la fecha de entrega. Y no una, sino varias veces. El hecho de crear secuelas (y secuelas con un personaje principal tan popular como el Duque) supone enfrentar al público con lo que ya conoce y, aun así, arreglárselas para superar sus expectativas. Y es complicado jugar con la nostalgia, algo que George Lucas, por continuar con la tan manida comparación juegos-celuloide, está comprobando con su nueva trilogía galáctica.

El adolescente de antaño es ahora un adulto que sabe lo que va a ver en su monitor y pondrá todos sus sentidos en la pantalla. Susceptible y exigente, dispuesto a justificar los 60 € que se ha gastado en la compra del juego, exigirá a *Duke Nukem Forever* que responda a tan altas expectativas.

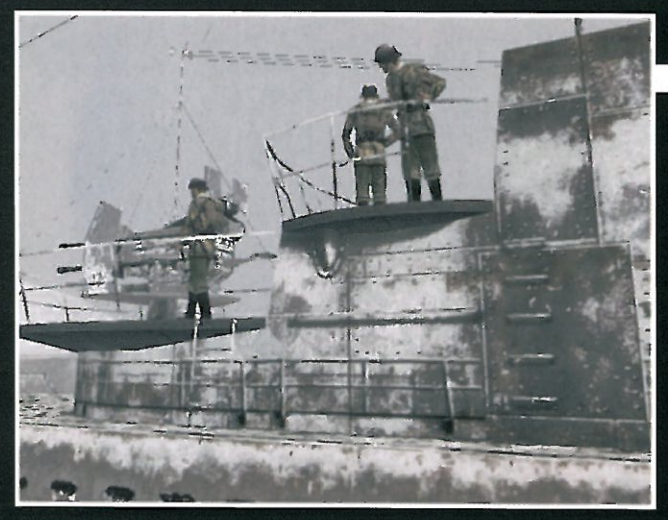

A España siguen faltándole algunos profesionales cualificados.

Pero es que además, los juegos de acción en primera persona se sustentan sobre el pilar de la tecnología, y los futuros juegos del género (*Doom III* o *Unreal 2*) complican más la tarea. Y *Duke Nukem Forever* se enfrenta a todos esos problemas. Un poco como *Speedball Arena*, la nueva versión del clásico para Amiga. The Bitmap Brothers se ha embarcado en un proyecto complicado: adaptar una de sus obras maestras a los tiempos que corren, modernizar un juego que ya por su propio diseño y concepto sabe un poco a antiguo.

Otros, sin embargo, lo que quieren es enterrar el pasado. Es el caso de Toby Gard, padre de la heroína del videojuego por excelencia: Lara Croft. Toby está harto de Lara, es algo que él mismo declara un día sí y otro también. Quizás por eso se ha embarcado en un nuevo proyecto. *Galleon* también se puede incluir en este inventario de juegos con desarrollo infinito. La ambición de querer llegar al máximo número de jugadores posibles le ha pasado factura a Confounding Factory. De las cuatro versiones anunciadas en un principio, sólo la de Xbox y Game Cube tienen fechas de salida previstas. La conversión a PC ha pasado, en todos estos años de diseño y cambios de planes, de realidad a rumor con muchas posibilidades de cancelación. Y es que la multiplataforma también puede ser, por lo complicado que resulta crear versiones para diferentes sistemas, causa y efecto del retraso.

PERIPECIAS COMERCIALES

La ambición tiene un precio. Alto, además. Cuanto más dinero genera un negocio, menos elevado es el índice de riesgo. Resulta complicado encontrar juegos que apuesten por lo nuevo. Una idea demasiado revolucionaria puede estrellarse contra el muro de la incomprensión. Blizzard lo supo, quizás demasiado tarde, y su *Warcraft III*, en un principio concebido como una mezcla de rol y estrategia, fue maquillado de tal manera que cualquier parecido entre el producto inicial y el que después fue comercializado es



HIDDEN & DANGEROUS 2

ANUNCIADO: 1999 · PREVISTO: Primavera 2003

La primera parte del juego puso en boca de todos el nombre de Illusion Softworks. Hidden & Dangerous fue el debut de un estudio de desarrollo prácticamente desconocido hasta entonces. Las sospechas de que tendrían mucho que decir en un futuro acabaron de confirmarse con Mafia, uno de los grandes títulos de acción de la pasada temporada. Illusion Softworks se convirtió desde ese momento en un grupo de diseñadores a tener muy en cuenta. Cuando por fin se edite, Hidden and Dangerous 2 será tal vez el argumento definitivo, la confirmación de que lo de estos chicos no ha sido un mero golpe de suerte.

HALO

ANUNCIADO: 1999 · PREVISTO: Verano 2003

Los jugadores de Xbox hablan maravillas de él. Incluso la prensa más crítica ha sucumbido a sus encantos. Dicen que es el juego de acción perfecto, que consigue reunir todos los buenos momentos del género en un solo título. La versión para PC ha tenido que soportar retrasos y cancelaciones por meras piruetas comerciales. Al fin, Halo se prepara para desembarcar en nuestros compatibles. Gearbox, la compañía responsable de la conversión, se está esforzando para que no sea un mero calco de su homónimo consolero. Si Doom 3 o Unreal 2 lo permiten, Halo será, casi con toda probabilidad, el juego de acción del año.





YA SE HA ACUÑADO UN TÉRMINO PARA ESOS JUEGOS PROMETEDORES QUE SE RETRASAN HASTA EL INFINITO: VAPORWARE

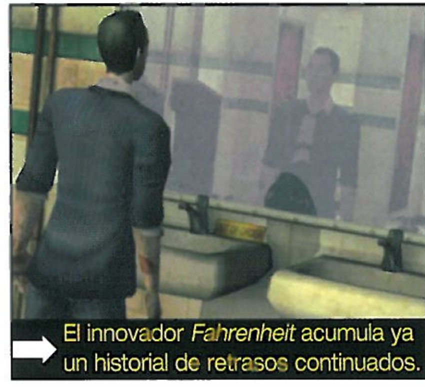
meramente casual. Si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?

Pero hay compañías que no comulgan con la corriente inmovilista de estudios como el californiano. Quantic Dream continúa explorando el territorio de la vanguardia y su *Fahrenheit* parece condenado a pagar el precio. A los problemas de diseño habituales, se suman los surgidos a raíz de la propia naturaleza del juego. *Fahrenheit* será una aventura de acción por capítulos. Cada nueva aventura estará disponible vía Internet. Eso implica dos cosas: que los episodios deben seguir unas pautas determinadas (nudo, desenlace y resolución lo suficientemente efectivas como para conseguir que el usuario necesite descargarse la continuación) y que Quantic tiene que encontrar a terceras personas dispuestas a embarcarse en el proyecto. No sólo una distribuidora, algo ya de por sí complicado, como muy bien saben en Headfirst con su *Simon the Sorcerer 3D*, sino un proveedor de servicios en Internet para cada país en el que sea publicado el juego.

Y es que más de un estudio de desarrollo ha visto cómo el apuntar demasiado alto puede llegar a poner en peligro la publicación de su obra. No sólo porque las productoras no asuman los riesgos que conlleva apoyar un juego diferente, sino porque cuanto mayor es la ambición de un juego, mayores son los aspectos que se deben pulir hasta alcanzar la perfección.

Digital Anvil lo asumió desde el principio. Cuando Chris Roberts se empeñó en crear un videojuego que mezclase el simulador espacial con la estrategia de combate y la comercial, supo que no iba a ser una tarea fácil. Y no lo ha sido. *Freelancer* es juego de desarrollo tortuoso y complicado, consecuencias inmediatas provocadas por diseñar un título con ínfulas de superproducción.

Pero a veces, las más, no importa nada, sólo el negocio. Bungie iba a crear un juego para PC y Mac. Se trataba del mejor juego de acción en primera persona publicado hasta la fecha. Lo llamaron *Halo*. Incluso llegaron a mostrar imágenes del juego. Pero Microsoft compró Bungie. Y el jugoso paquete incluía *Halo*. Lo que iba a ser un juego para compatibles acabó convertido forzosamente en un juego para consola. Para una videoconsola, Xbox, concretamente. El videojuego es un negocio y como tal está sometido a los cambios de timón propios de cualquier asunto empresarial. Los resultados de la compra no se hicieron esperar. Bungie encontró el respaldo económico para continuar desarrollando juegos y Microsoft dio con el juego estrella para su estación de ocio. ¿Resultado? Más de un millón de copias vendidas.


El innovador *Fahrenheit* acumula ya un historial de retrasos continuados.



DUKE NUKEM FOREVER

ANUNCIADO: 1997 · PREVISTO: Por determinar

"Saldrá a la venta cuando esté acabado". Esa frase es un comodín. Y los responsables de 3D Realms la utilizan cada vez que se les pregunta sobre la fecha de publicación de Duke Nukem Forever. La expectación generada por este juego ha dejado paso al escepticismo. Es ya demasiado tiempo de desarrollo y comenzamos a pensar lo peor. Puede que el anuncio de una futura película sobre el juego, con Vin Diesel en el papel de Duke, acelere el proceso de creación. Puede. Mientras, nos quedamos con las promesas de 3D Realms: que DNF será el no va más del género. Veremos qué tal.

REPUBLIC: THE REVOLUTION

ANUNCIADO: 1998 · PREVISTO: Abril 2003

Como Freelancer, Republic the Revolution apunta alto, incluso diríamos que muy alto. Ambos juegos tienen en común sus ansias por demostrar que un PC es del todo capaz de recrear de manera creíble el comportamiento de un entorno orgánico, con su propia vida artificial y miles de seres pululando por la pantalla. Eso sí, olvídate de navegar por el espacio. De lo que se trata aquí es de hacer carrera. Política, además, y gobernar con mano dura pero justa el devenir de una nación, una república del este de Europa. Casi nada.




Blizzard retrasa continuamente el lanzamiento de sus productos.


Pyro aparcó *Heart of Stone* para dedicarse por completo a *Commandos 2*.

La versión para PC, eso sí, pasó forzosamente a la recámara. Microsoft necesitaba explotar las excelencias de *Halo* y sólo muchos meses después del lanzamiento oficial del juego y años más tarde del comienzo del desarrollo, será publicado en el soporte que lo vio nacer.

IDIOSINCRASIA IBÉRICA

La cosa se complica en España. Tal y como está el negocio, desarrollar un videojuego y tenerlo listo en la fecha inicial parece cosa de locos e inconscientes. Los videojuegos patrios no cuentan con apoyo por parte de las instituciones y de las entidades financieras. Por si fuera poco, en España es difícil encontrar profesionales cualificados. De hecho, para Pyro Studios, buque insignia del software español, ése ha sido el gran problema a la hora de desarrollar *Heart of Stone*, juego que tuvieron que aparcar para poder dedicarse plenamente a proyectos como *Commandos 2* y que ahora, por fin, tiene ya fecha de publicación. Idéntico problema al que se enfrentaron los miembros de Rebel Act durante los largos años en los que trabajaron en *Blade*.

Pero lo asombroso es que pese a todo, pese a dificultades técnicas, financieras o puramente tecnológicas, aún podamos decir, sin miedo a equivocarnos, que seguirá habiendo juegos ambiciosos que pasen años en la recámara para luego aparecer y sorprendernos por completo. Y que dure.



HEART OF STONE

ANUNCIADO: 1999 · PREVISTO: Finales 2003

Se anunció casi a la par que los otros dos juegos que comenzaba a desarrollar Pyro Studios: Commandos 2 y Praetorians. El primero ya está en la calle desde hace unos meses, el segundo lo hará en breve. Sin embargo, Heart of Stone parecía el niño marginado de estos creadores. El proyecto seguía vivo, pero la compañía tuvo que aparcar su desarrollo y dedicarse de pleno a los otros proyectos. Ahora que Pyro ha despejado ya el camino, Heart of Stone vuelve a estar en el punto de mira. Han sido muchos años trabajando pero los esfuerzos comienzan a dar su resultado. Se editará a finales de año.

TEAM FORTRESS 2

ANUNCIADO: 1998 · PREVISTO: Por determinar

Es como si Valve tuviese miedo de enfrentarse a su segunda obra. La creación de Team Fortress 2 no está siendo fácil. Se espera mucho de estos diseñadores, no en vano a ellos les cupo el honor de renovar el género de la acción con el que hoy por hoy es ya un clásico: Half-Life o cómo convertir a los shooters en juegos que van más allá del festín de plomo. Team Fortress 2 debería servir a Valve para demostrar su valía como grupo de desarrollo y para traer algo de viento fresco al mundo de la acción por equipos en Internet. ¿Cuándo? Ojalá sea este mismo año, aunque es difícil.



ENCUESTA

Una vez más, nos dirigimos a ti para pedirte que nos eches una mano. ¿Qué tal si dedicas un par de minutos de tu tiempo a contestar este cuestionario? Si lo haces, nos ayudarás a conocer mejor tus gustos, tus preferencias y esa imagen difusa que sin duda tienes en tu cabeza de lo que sería la revista ideal. Ya puestos, vamos a darte otro aliciente: entre los que respondan a esta encuesta,

SORTEAREMOS LOS SIGUIENTES PRODUCTOS DE TRUST.



GAME LIVE

Nombre: Fº Javier Vicente Parra
Dirección: Avd. Aragon Nº 13-7º A12D
Población: Teruel C.P. 44002
Provincia: Teruel Teléfono: 978612241
E-mail: fran@hastajuego.com
Edad: 14 Sexo: [X] H [ ] M

Estudios completados:
[X] E.G.B. [ ] F.P. [ ] B.U.P.
[ ] E.S.O. [ ] Estudios universitarios

Situación actual:
[X] Estudio [ ] En paro [ ] Trabajo

Señala qué géneros te interesan:
[X] Acción [ ] Aventuras gráficas [ ] Deportes
[ ] Arcade [X] Aventuras de acción [X] Estrategia
[ ] Carreras [X] Rol [ ] Simulación [X] On line

Además de PC, tienes:
[ ] PSX/PSone [ ] PlayStation 2 [ ] Xbox
[ ] GameCube [X] GameBoy Color [ ] GameBoy Adv.
[ ] No tengo consola
Otra: ____

Puntúa los diferentes apartados de la revista en función de tus gustos (del 1 al 10):
[9] Carta blanca [5] Noticias [5] Concursos
[6] Reportajes [8] Avances [10] Análisis
[2] Opinión [4] Oportunidades [6] Trucos
[9] En la Red [7] Hardware [4] En el CD

¿Te interesarían estos contenidos?
[ ] Sección de juegos clásicos
[X] Sección de juegos de consolas
[ ] Estrevistas a desarrolladores
[X] Listas de los juegos más vendidos

Añadirías: ____

Puntúa los CD en función de tus gustos (del 1 al 10):
[8] Juego completo [8] CD de demos

Observaciones: No pongais juegos de aventuras o rol que esten en inglés

¿Es un inconveniente para ti que el juego completo esté en inglés?
[X] Sí [X] No Depende

Dejarías como está (=), ampliarías (+), reducirías (-) o eliminarías (x):
[=] Carta Blanca [=] Avances [=] Trucos
[-] Noticias [+] Análisis [=] En la Red
[+] Concursos [-] Opinión [+] Hardware
[=] Reportajes [=] Oportunidades [+] En el CD

Observaciones: ____

La revista debería ser...
[ ] Más rigurosa [ ] Más crítica [X] Menos crítica
[ ] Más técnica [ ] Menos técnica [ ] Está bien

Observaciones: Hay juegos que poneis poca potad[illegible]

La revista te sirve para:
[X] Estar informado sobre los videojuegos
[X] Decidir qué juegos compras y cuáles no
[X] Estar informado sobre el hardware
[X] Jugar al juego completo de regalo
[X] Jugar a las demos

El diseño de la revista es:
[X] Muy bueno [ ] Bueno [ ] Regular [ ] Malo

Puntúa lo que te motiva para comprar Game Live (del 1 al 10):
[10] Contenido [9] Diseño [6] Juego completo
[5] CD de demos [1] Precio [7] Portada
[8] Presentación [4] Concursos

Qué piensas sobre la relación calidad-precio de la revista?
[ ] Muy buena [ ] Buena [X] Regular [ ] Mala [ ] Muy mala

¿Compras alguna otra revista de videojuegos?
No

¿Cuáles son las características técnicas de tu PC?
Procesador: 950 MHz Memoria: 320 MB de RAM
Tarjeta gráfica: Geforce 2 Mx 400 64 mb
Lector de DVD en el PC [ ] Sí [X] No

Además de jugar, utilizas tu PC para:
[ ] Trabajar [X] Aplicaciones multimedia [X] Estudiar
Otros: ____

¿Dispones de acceso a Internet?
[X] Sí, en casa [ ] Sí, en otro sitio [ ] No

¿Tienes tarifa plana?
[ ] Sí [X] No

¿Qué tipo de conexión tienes?
[X] Módem [ ] RDSI [ ] ADSL [ ] Cable

¿Con qué compañía?
Arrakis

¿Juegas o tienes pensado jugar en Internet?
[X] Sí [ ] Sí, a juegos con cuota mensual [ ] No

¿Acudes a los cibers?
[ ] Para conectarme a Internet [X] Para jugar [ ] No

¿Utilizas los banners que se incluyen en el CD?
[X] Sí [ ] No

¿Comprarías juegos a través de Internet?
[X] Sí [ ] No

Su nombre es Sam Fisher.
El Gobierno Americano nunca reconocerá su existencia.

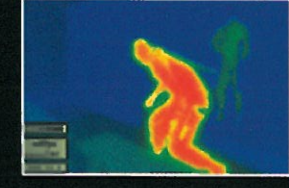


















SAM FISHER DISPARA DESDE LAS SOMBRAS

Tom Clancy's
SPLINTER CELL™

www.splintercell.com



Ubi Soft
XBOX
PlayStation 2
PC CD
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
aDeSe +16
Ubi Soft. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI. Km.24. 28230 Las Rozas. MADRID. Tlfno: 91 640 46 00. Tlfno SAT: 902 11 78 03 - www.ubisoft.es



¿Konami? A más de un "pecero" recalcitrante **ni le sonará** el nombre de está mítica productora nipona. **En sus casi dos décadas** de actividad lúdica, la gran K **centró sus esfuerzos en** el territorio que mejor conocía: **recreativas y consolas**. Pero **todo cambiará en los próximos meses** cuando disfrutemos del desembarco a gran escala de la compañía en nuestros ordenadores. **Y que dure**.

La compañía japonesa, LA APUESTA

Por A. Guerra y J. Ripoll

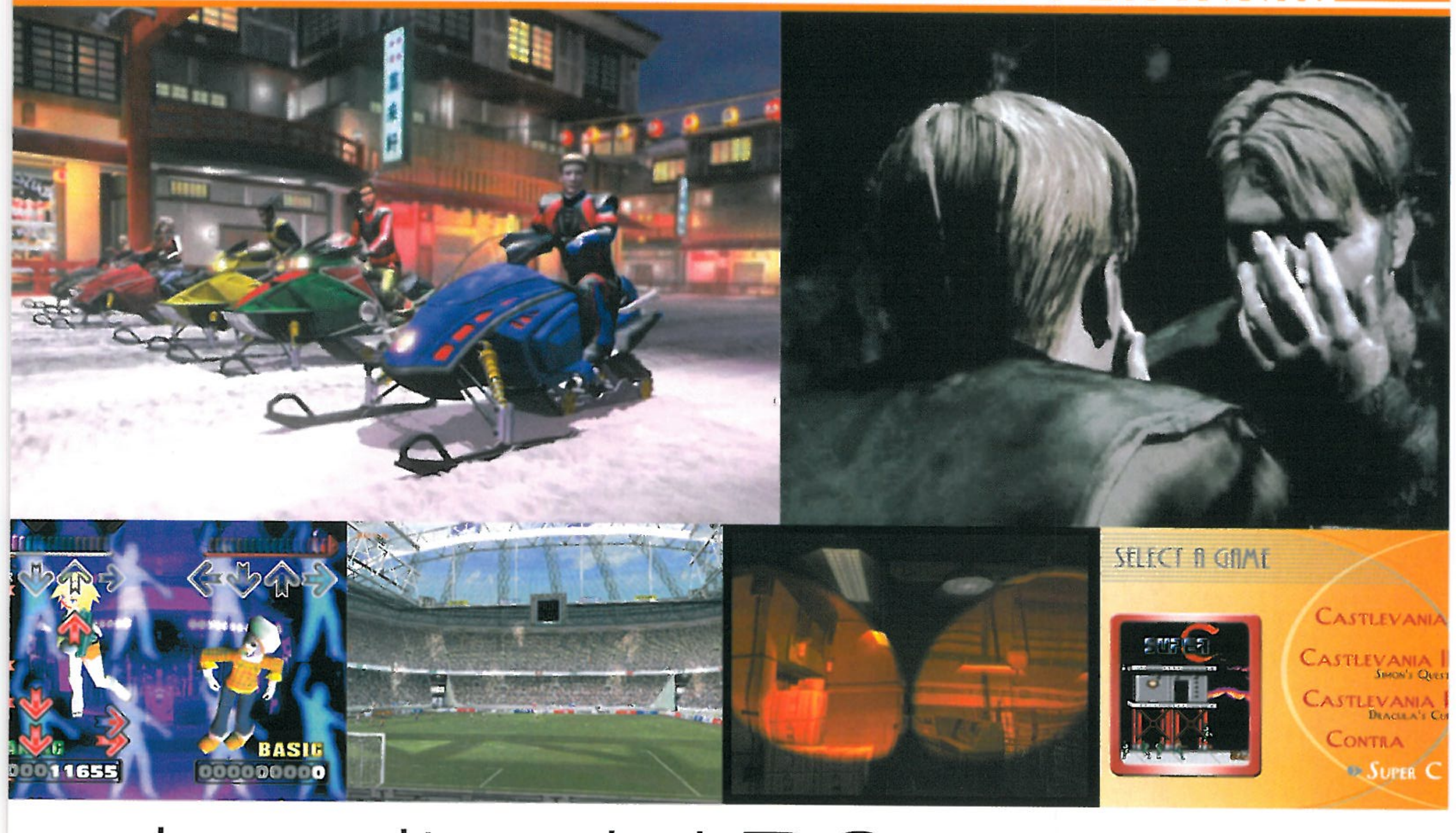


Konami es un referente de la cultura del videojuego. De las pocas compañías que pueden presumir de dos décadas de saludable supervivencia. Buques insignia del ocio interactivo como *Gryzor*, *Track & Field*, *Combat School*, *Green Beret*, *Nemesis*, *HyperSports* o *Yie Ar Kung-Fu* causaron furor en su momento y sentaron las bases de lo que hoy día son muchos géneros.

Sin embargo, la compañía japonesa nunca mostró un interés excesivo en salir de su ámbito natural, las consolas. Los únicos juegos con sello Konami que visitaron el planeta PC fueron conversiones a cargo de otras compañías. Es el caso de *Metal Gear Solid* (licenciado por Microsoft), una de las pocas joyas de la casa que no se quedó en el tintero. Y así, hasta ahora.

DESEMBARCO COMPATIBLE

La división americana de Konami se ha puesto las pilas y ha empezado a trabajar en ver-



al asalto del PC DE KONAMI

siones para PC de sus mejores títulos. Ya el pasado año, vieron la luz en el mercado internacional títulos como *Beatmania DA!*, *ESPN NFL Primetime*, *Dance Dance Revolution*, *Konami Collector´s Series: Castlevania and Contra*, *Frogger: The Great Quest* (al que seguirá *Frogger Beyond*) o *Whiteout*, aunque está por decidir cuáles llegarán finalmente al mercado español.

Afortunadamente, son ya muchos los títulos con K de Konami que tienen confirmada su distribución en nuestro país. De hecho, el género de la aventura recibirá todo un espaldarazo en las próximas semanas con *Shadow of Memories*, que analizamos en este mismo número. Le seguirán dos secuelas de gran impacto mediático y popular, nada menos que *Silent Hill 2* y *Metal Gear Solid 2*, que vendrán cargados de detalles extra y se adaptarán al nuevo hardware sobrepasando en varios aspectos a los originales de consola.

Y tras rumorearse durante muchos meses, ya estamos en posición de asegurarte que la serie *ISS* será finalmente distribuida en nuestro país, nada menos que con su tercera entrega y una visión de juego que pondrá nervioso al mismísimo *FIFA*. Y si prefieres la diversión tradicional al fútbol, nada mejor que una espléndida dosis de acción y puzzles, gentileza de la colección *Bomberman*.

SÓLO PARA PC

Más adelante, aterrizarán programas singulares, específicamente diseñados para PC. Por ejemplo *Casino Inc*, una simulación comercial con bastante sentido del humor en la que habrá que levantar un imperio del juego. O *Apocalyptica*, arcade futurista en tercera persona que nos hará luchar al límite en una serie de combates singulares.

El propio Kunio Neo, presidente de Konami en Europa, manifestó recientemente las intenciones de su compañía: "Con una fuerte línea de productos en la que destacan clásicos de la casa con títulos innovadores creados para compatibles, confiamos en que nuestros juegos, de gran jugabilidad y calidad estética, triunfen también en ordenador".

Desconocemos las razones que han motivado esta decisión de Konami. Quizá sólo pretendan ampliar su cuota de mercado o diversificar su inversión, a la vista de los graves problemas económicos que atraviesan compañías vecinas, caso de Capcom y Sega. O deseen controlar mejor los productos que lleven su emblema. En cualquier caso, no podemos estar más contentos por el compromiso de esta histórica del videojuego con nuestro sistema favorito.

Un vídeo en la E3, **el recuerdo de su predecesor y** la presencia **de Hideo Kojima** detrás del proyecto **bastaron para que** la llegada de *Metal Gear Solid 2* **fuese el acontecimiento del año pasado**. Con algo de retraso y sustanciales mejoras, **Konami quiere traer a nuestro PC la joya** de su catálogo.

METAL GEAR SOLID 2 Substance

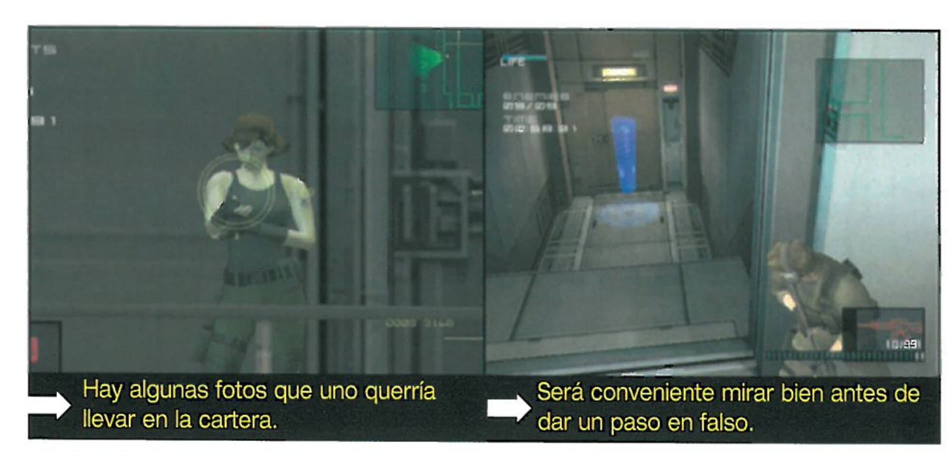
GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Konami
DISPONIBLE: Marzo

Dice Kojima, uno de los grandes creadores de la historia del videojuego, que este *Metal Gear* renovado es la versión definitiva de su gran obra. La que siempre quiso hacer. Ese *Substance* que acompaña al título es algo más que un afortunado homenaje a Joy Division; es una declaración de intenciones, de ambiciones, que en el caso de Kojima alcanzan siempre el exceso.

Nada nuevo. Pero hay gente que sí tiene licencia para especular con las expectativas gracias a su trayectoria. Por ello, aunque aún no esté claro cuál será la renovación propuesta en *Substance*, la presencia del juego original es suficiente para despejar sombras y eliminar cualquier tipo de temor. Sin el epílogo *Substance*, *Metal Gear Solid 2* ya era una obra maestra. Con él, seguro que seguirá siéndolo.

LAS PISTAS DE UNA POLÉMICA

Suele pasarle a los juegos revolucionarios. Despiertan grandes pasiones. Y odio, mucho odio. Esperaban militantes y simples aficionados que Solid Snake (protagonista del juego original) repitiera funciones de héroe que todo lo puede en éste, su enésimo combate para salvar el mundo. Empezaba aquí el festival de sorpresas que ahora ya no lo son tanto, pues Solid no era protagonista, o mejor dicho, no era nuestro protagonista. Era un personaje indispensable en la trama pero al que los jugadores nunca llegábamos a controlar. Era Raiden, un corderillo lechal, un Luke primerizo quien tomaba el relevo.



Hay algunas fotos que uno querría llevar en la cartera.

Será conveniente mirar bien antes de dar un paso en falso.

Muchos no superaron la decepción y otros comprendieron que, si lo había decidido así el maestro Kojima, debía ser por algo. Kojima sabe de los lamentos de quienes querían controlar a Solid más allá de un prólogo tan espectacular como escaso. Quienes le siguen añorando verán


La excelente IA de los enemigos no aconsejará una encerrona así.



Las misiones de Snake prometen más de una sorpresa.

SUBSTANCE ES UNA NUEVA VERSIÓN DE UNO DE LOS JUEGOS MÁS COMPLEJOS JAMÁS CREADOS

cumplidas sus plegarias en *Substance.* Una vez Raiden haya salvado el mundo de otra destrucción masiva, se podrá revivir parte de la historia a través de los ojos de Solid, aquí algo más solo, algo más viejo, mucho más incrédulo, puro héroe de nuevo siglo. Quedan pocos como él, por eso daba tanta rabia verlo de lejos.

UN PETROLERO LLAMADO MULLHOLAND

Están los juegos empeñados en contar una y otra vez las mismas historias. Héroe y villano juegan su partida con la paz mundial como recompensa. El mal siempre mueve ficha primero, saca a un par de peones para atraernos y, a partir de allí, ¡espectáculo! Un espectáculo que se desarrolla en un escenario único de sublime acabado, una estación petrolífera en la que viviremos no sé cuántos giros de tramas, traiciones, malos que son buenos, buenos que sólo son polvo y muertos que dejan de estarlo. Mejor no desvelar nada. Juega y sorpréndete.

Eso sí, toda gran obra tendrá sus requisitos. En este caso, no será el ordenador quien deba cumplir unos mínimos de vigencia, sino el usuario quien deberá aceptar el tipo de experiencia que se le ofrece. En absoluto común, puesto que *Metal Gear Solid 2: Substance* no sólo se juega, también se ve y se vive. Serán muchas las ocasiones en las que teclado y ratón no servirán, puesto que nuestra única obligación será disfrutar de las grandes secuencias no interactivas en las que parte de la trama se revela.


Fracasar en alguna misión puede llevarte a situaciones como ésta.

Nadie debería sorprenderse. Quien busque una experiencia 100% interactiva, que acuda a *Splinter Cell* y similares, aquí uno es parte del juego, pero no principio y fin del mismo. Duele al principio, pero se agradece al final. Porque la palabra grandeza se creó para acompañar a títulos como éste. Pocas veces verás un despliegue tan espectacular de medios, con una banda sonora compuesta por Harry Gregson Williams, unos personajes por los que se llega a sentir pena y alegría, unos gráficos renovados, animaciones únicas y más de 500 misiones de entrenamiento a las que será imposible renunciar.

Por todo ello, da igual si *Substance* va a ser renovación o repetición; no deja de ser una nueva versión de uno de los juegos más complejos jamás creados y que merece ser disfrutado sin prejuicios. En marzo podrás disfrutar de una experiencia que supera en mucho lo conocido, la obra de un genio que nunca se cansará de seguir creando juegos casi imperfectos. La suya es otra liga, la de la posteridad.

¿QUÉ ESCONDE SUBSTANCE?

Sin desvelar nada de lo que sucede en la trama principal, aquí tienes las novedades que ofrecerá la versión para PC.



VR MISSIONS

Son sesiones de entrenamiento a realizar en escenarios virtuales que se hallan divididas en tres especialidades: las que mejorarán tus tácticas de infiltración, las que jugarás en primera persona como si se tratase de un shooter convencional y aquellas en que aprenderás a utilizar todas las armas.

MISIONES ALTERNATIVAS

Realizar todas las fotografías que te ordenen o congelar las bombas antes de que el cronómetro llegue a 0 son algunas de las fases ampliadas que incluirá esta versión. En ellas también podrás eliminar a todo soldado enemigo sin preocuparte por la munición o sorprenderles para conseguir que se rindan.





LAS HISTORIAS DE SNAKE

Cinco nuevas misiones en las que verás a Snake vestido con esmoquin o recorriendo con monopatín la cubierta de una estación petrolífera. Junto a esa versión también aparecerá el Snake más serio, el que no utiliza radar para infiltrarse. En definitiva, el héroe atormentado que tantos echábamos de menos.



¡Por fin! Años después de que *ISS* asombrase a propios y extraños en la consola gris de Sony, ya **estábamos perdiendo la esperanza** de verlo en compatibles. Pero **Konami se apresta a recuperar el tiempo** perdido con *ISS 3*. ***FIFA*** tendrá un **rival** cualificado.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Major A / Konami
DISPONIBLE: Marzo

International Superstar Soccer (*ISS*) fue el comienzo de una interminable cascada de éxitos para Konami. Sus juegos de fútbol se convirtieron en referente imprescindible en las consolas. Hoy día, sólo la serie *FIFA* les planta cara. Sin embargo, cada vez son menos los juegos de fútbol para PC. Sólo la franquicia de EA Sports se mantiene, como reina incuestionable del género.

Si bien es cierto que la saga *Pro Evolution* ha tomado el testigo como título "serio" de la casa, muchos serán los que disfruten tremendamente del concepto del deporte rey que traerá consigo *ISS 3*. Rápido, ágil, tremendamente dinámico y equilibrado, de fácil manejo pero difícil dominio. En una palabra: divertido.

REVIVE LOS CLÁSICOS

No hay más que remontarse a los primeros títulos emblemáticos, como *Match Day*, *Super Soccer*, *International Football*, *Kick-Off*, *Sensible Soccer* o el propio *Konami´s Soccer* para entender que no son necesarias las licencias más caras, los clubes más importantes ni los gráficos más avanzados para que un juego sea bueno.

Lo que cuenta es el sistema de juego. Once contra once sobre el campo y un buen nivel de control y movilidad de la pelota para ponerla allá donde queramos. Y ya de paso, escoger la alineación, decidir las tácticas, realizar cambios, jugar a distintas horas del día en estadios diferentes llueva o haga sol, editar las características de los jugadores e incluso crearlos partiendo de cero.

Es precisamente lo que hemos encontrado en la beta de este juego. Los jugadores harán gala de hasta diez técnicas especiales a ras de hierba, podrás editar toda clase de parámetros, disfrutar de tu galería de goles gracias al buen control de las repeticiones y de 58 selecciones internacionales.

De entrada, será bueno pasarse por los entrenamientos, ya sean libres, de saque de faltas, penaltis o uno contra uno en defensa y ataque. Posteriormente,

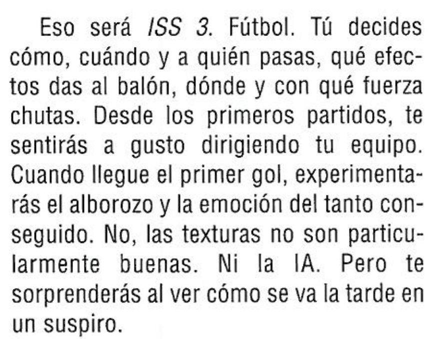
La selección de estrategias es bastante completa y del todo intuitiva.



Sustituciones, descuentos, gol de oro, banquillos... no falta de nada.



En las repeticiones, podrás gozar de nuevas cámaras de seguimiento.



Dominar el juego aéreo será importante para tener el control del partido.

podrás disputar amistosos, copas internacionales, eliminatorias, ligas mundiales o las competiciones que te diseñes a la carta.

Por si fuera poco, las opciones multijugador, ya sean en un mismo ordenador, red local o en Internet mediante TCP, soportarán hasta cuatro usuarios en un mismo partido. Pueden jugar unos contra otros o todos juntos contra el ordenador. Esto último no es nada descabellado, porque la dificultad que entraña ganar un partido en el nivel alto es de órdago.

El juego va a ser muy completo. Permite control analógico, configuración de botones y teclas, diez niveles de zoom y altura de la cámara para seguir los encuentros, distintas velocidades, selección de ventanas de la interfaz (no siempre querrás ver el marcador o el radar) y duración real de cada tiempo.

TÚ DECIDES CÓMO, CUÁNDO Y A QUIÉN PASAS, QUÉ EFECTOS DAS AL BALÓN, DÓNDE Y CON QUÉ FUERZA CHUTAS

FÚTBOL TOTAL

Técnicamente, no asombrará a nadie. Sin duda, *FIFA* es superior en gráficos, sonido, comentaristas y licencias, pero no perdamos de vista que el fútbol es algo más. Es ese momento mágico en que te desmarcas y recibes un balón cara al gol, la disputa aérea del esférico en media cancha, la entrada a destiempo a un contrario que se nos escapa...

Eso será *ISS 3*. Fútbol. Tú decides cómo, cuándo y a quién pasas, qué efectos das al balón, dónde y con qué fuerza chutas. Desde los primeros partidos, te sentirás a gusto dirigiendo tu equipo. Cuando llegue el primer gol, experimentarás el alborozo y la emoción del tanto conseguido. No, las texturas no son particularmente buenas. Ni la IA. Pero te sorprenderás al ver cómo se va la tarde en un suspiro.

Tendrás a tu disposición hasta tres tipos de pase, distintas acciones, cambio del cursor de selección de jugadores, sprint, disparo y voleas que ejecutar directamente con los botones de control. Pero lo máximo es fabricar jugadas sobre la marcha, descubrir cómo superar a ese defensa que nos agobia con su marcaje o la manera de cerrar nuestra defensa a cal y canto.

El entorno de los partidos está muy cuidado. Ya sea la salida de vestuarios, el pasillo que da a la cancha, la animación de los miles de espectadores, el árbitro y sus auxiliares, el sorteo de campo o las jugadas a balón parado, todo está recreado con oficio. Otro tanto puede decirse de los fueras de juego y faltas, siempre pitados con rigor (aunque hay cinco tipos de colegiado a elegir), o la inclusión de pequeñas ayudas, como una cruz que señala el punto de aterrizaje de un balón aéreo.

ISS 3 tiene todos los visos de convertirse en un juego realmente popular. Y de ser así, a buen seguro que Konami no se hará de rogar y continuará aportando grandes dosis de espectáculo al futuro de los compatibles.

MORTÍFERO DAVID BECKHAM

Aunque no es habitual en los simuladores de fútbol de Konami, *ISS 3* incluirá selecciones nacionales y jugadores reales. Además, la recreación de todos los lances del partido está muy conseguida. Un ejemplo puede ser el lanzamiento de libres directos.



FALTA

El árbitro ignora las protestas y considera que este empujón al borde del área es falta. El público se pone en pie.

COLOCACIÓN

Los graderíos rugen y las bengalas se encienden en los momentos previos al saque. El estadio y tus compañeros se mantienen expectantes.

DISPARO

¡Allá va! El tiro lleva marchamo de gol gracias a su potencia, colocación y curvatura. Sólo le falta sortear la barrera. ¿Besará las mallas?


El juego limpio a veces brilla por su ausencia. Zancadillas, agarrones...

Nos perdimos la primera entrega y llegamos tarde a la segunda. **Pero**, a cambio, **tendremos un episodio extra** y una versión especial y más completa del juego. **No hablamos de un título cualquiera**. Es miedo, arte, tensión. **Habrá que ir a la colina** silenciosa.

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Konami
DISPONIBLE: Marzo

SILENT HILL 2 Director's Cut

James Sunderland en una de las impresionantes secuencias de vídeo.



Los escenarios son un prodigio de la dirección artística. No pierdas detalle.

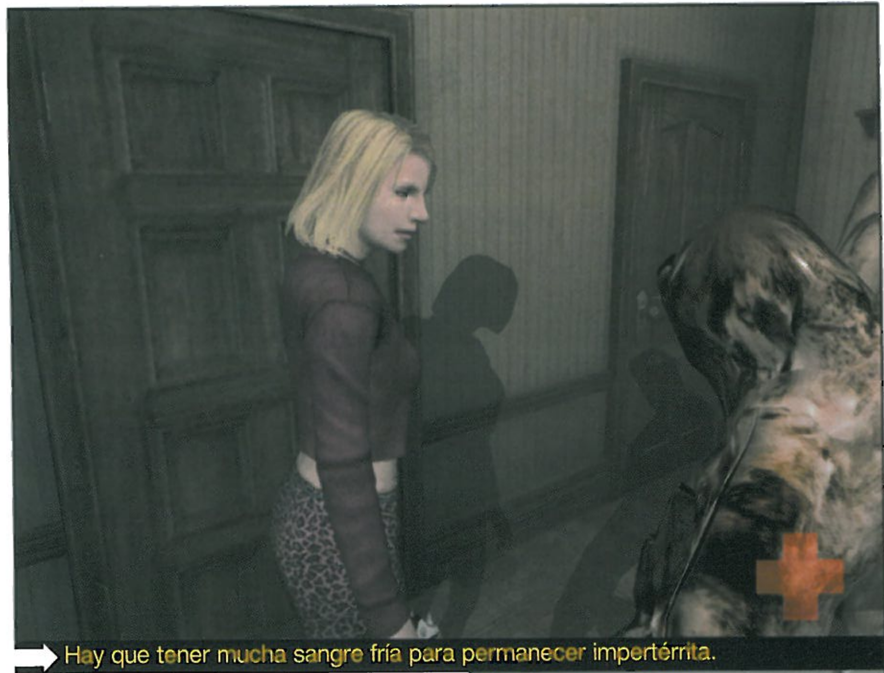
Nunca tuvimos tantas ganas de comprarnos una PlayStation como después de pasar una tarde jugando a *Silent Hill* en casa de un amigo. Hacía tiempo que no se veía una ruptura en los juegos de aventuras, menos aún en los de terror y supervivencia, y el juego de Konami era muy superior a sus previsibles modelos, *Resident Evil* y *Dino Crisis*.

Silent Hill 2: Director's Cut irá mucho más allá. Deja atrás las perspectivas forzadas de su predecesor, ciñéndose a cámaras cinematográficas que persiguen a los protagonistas con enfoque dramático. Creará en nuestro PC un mundo con personalidad propia, en el que sucederán muchas cosas pero nada será lo que parece.

Pocas veces el misterio se dará cita con el terror psicológico de esta forma. Entre brumas, entremezclando sueños con realidades y reminiscencias del pasado con espeluznantes criaturas. Y lo más importante es que ni siquiera podrás controlar tu destino. Jugarán contigo. Cual pesadilla macabra, sus autores han introducido todo tipo de claves que cambiarán el desenlace de la historia. Y eso si llegas vivo al final.

¿CÓMO ES POSIBLE?

Pero empecemos por el principio. James Sunderland recibe una carta de puño y letra



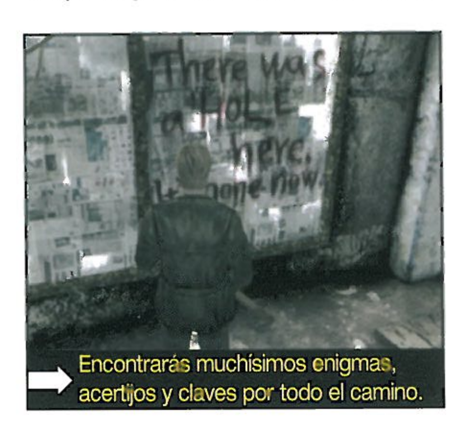
Hay que tener mucha sangre fría para permanecer impertérrita.

UN MUNDO CON PERSONALIDAD PROPIA EN EL QUE SUCEDEN MUCHAS COSAS PERO NADA ES LO QUE PARECE

de su mujer, a la que creía muerta hace años. Así pues, se decide a visitar Silent Hill, lugar en el que ella fue feliz y donde le prometió que volverían juntos algún día. Sin embargo, lo que encuentra es una ciudad fantasma, con centenares de viviendas cerradas y ni un alma en las calles.

Algo sucede, lo lógico sería marcharse, pero necesita encontrar a su esposa. Por el camino se cruzará con algunas personas más, cada cual víctima de su propia pesadilla. Y un gran tropel de criaturas hostiles, que vagan en pena rebosando hostilidad. Para empeorarlo todo, la mayoría de accesos están bloqueados, lo que te obligará a emplear la sesera para buscar soluciones que vayan más allá del simple disparar y aporrear.

Desde un primer momento te enfrentarás a un programa ambicioso. Tres discos compactos y más de 2 GB de datos recogen



Encontrarás muchísimos enigmas, acertijos y claves por todo el camino.



No hay espacios abiertos en los que la niebla no sea tu eterna acompañante.

copiosas horas de juego y secuencias de vídeo de gran calidad, más por cuestiones narrativas que tienen que ver con la historia orquestada por Takayuki Kobayashi que simplemente gráficas.

Atmósfera. Esa palabra que acostumbra a emplearse con premura y que en el mundo del videojuego lo puede ser casi todo. ¿Te imaginas participando en un concurso de radio? ¿Descifrando el intríngulis de un código escrito con sangre? ¿Siendo encerrado a merced de las bestias por una niña? ¿Recorriendo largos y putrefactos pasillos? ¿Cruzando un tenebroso lago en barca? ¿Viendo antorchas humanas? ¿Y sufriendo la muerte de alguien?

Por descontado, el juego irá dirigido al usuario adulto. Y aun así, es probable que afecte a la sensibilidad de más de un jugador. No todo el mundo estará preparado para los horrores que aquí se ocultarán. Muchos no tendrán la paciencia exigida para dar vueltas durante horas buscando la pieza que falta en el rompecabezas. La naturaleza abierta y las grandes dimensiones de los escenarios serán escollos difíciles de sortear.

LA MEJOR VERSIÓN

Y aún nos queda explicar qué es eso de "La versión del director". Más allá de un truco de marketing, el programa presentará notables mejoras respecto al original de PS2. Resoluciones de hasta 1.600 x 1.200, mejoras gráficas, sonido digital, más jeroglíficos, nuevos secretos, dos vídeos del futuro *Silent Hill 3*, la opción de guardar la partida en cualquier momento y, lo más destacable, la posibilidad de jugar una nueva aventura en la que dirigirás a María.

Será un escenario pequeño, muy calculado, en el que podrás discernir hasta qué punto pueden enmarañarse las cosas. Quién es quién, de dónde vienen, a dónde van. Será tu misión descubrirlo en cada uno de sus cuatro finales distintos. Y cuando, tras más de 20 kilómetros de andadura, un centenar de muertos y doscientos objetos recogidos, obtengas una puntuación inferior a la que esperabas, verás lo mucho que resta por descubrir. El lago Toluca espera. Sería una descortesía perderse este juego.

LA PARADA DE LOS MONSTRUOS

Éstos son los personajes centrales del juego. Dan miedo porque ninguno es quien aparenta.



JAMES

Tu personaje. Perdió a Mary, su mujer, hace tres años. Ella era feliz en la aldea de Silent Hill.



MARY

Acaba de mandar una carta a James. ¿No había muerto? Un extraño misterio rodea el fin de sus días.

ANGELA

La primera persona que encontrarás (y serán pocas). Busca a su madre y parece un tanto ida.



MARÍA

Parecida a Mary como dos gotas de agua. Pero no es ella. La controlarás en el episodio adicional.



LAURA

¡Condenada cría! Se empeña en ponerte las cosas difíciles. Y sabe más de lo que parece.



EDDIE

Vomita, come y es sospechoso de asesinato. Quizás pueda ayudarte... ¡o quiera matarte!

WHITEOUT

Blanco nuclear

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Vicarious Visions / Konami
DISPONIBLE: Por determinar


Podrás puntuar haciendo piruetas sobre tu máquina.

Ya está todo inventado. O eso pensaban algunos hasta que Konami se propuso desarrollar un juego de carreras... ¡con motos de nieve! Puede parecer un típico arcade sin más elementos originales que su temática. Pero es que tampoco necesita más para divertir a la vista de su ostentación visual. En la estela de *Wipeout*, *TrickStyle* y *Rollcage*, lo que promete son estupendos gráficos a velocidades endiabladas con nueve grandes circuitos invernales y 14 monturas a elegir.

Para acabar de aderezarlo, también encontrarás puntos extra, poderes de defensa y aceleración turbo que podrás recoger por toda la pista, amén de pequeños secretos, atajos y objetivos a cumplir mientras te deslizas por la nieve a todo trapo.


Atravesar los aros de fuego en cada salto será todo un reto. ¡Ojo al aterrizaje!

La inclusión de varios modos de juego (arcade, carrera rápida, profesional o contrarreloj) y las más de 30 piruetas que podrás ejecutar en los inmensos saltos terminan por convencernos de que este juego debe ser distribuido en nuestro país. Y si sumamos las cámaras en primera y tercera persona, espectaculares repeticiones o partidas para dos jugadores, aún le tenemos más ganas.

APOCALYPTICA

Konami se redime

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Extreme FX / Konami
DISPONIBLE: Abril


Cómo combinarán espadas y pistolas es la principal incógnita del juego.

Estamos ante el juego más ambicioso de Konami. No viene rebotado de ninguna otra plataforma, sino que está siendo diseñado simultáneamente para PC y Xbox. *Apocalyptica* es un juego completamente nuevo. Bueno, no tan nuevo. Su argumento y su estética distan mucho de ser originales.En un futuro no muy lejano, donde la tecnología ha devorado cualquier tipo de esperanza, la Tierra ha alcanzado un nivel tan alto de pecado y corrupción que Satán ha visto que su momento ha llegado. Tras llamar al orden a sus fuerzas y convocar un Apocalipsis de los de verdad, empieza la partida.

Esos diablillos de diferente pelaje deberán verse las caras con unos curas de nueva generación. Se trata de Caballeros Templarios y Hermanas de diversas órdenes que, armados con la última tecnología, deberán evitar que los deseos de Neo-Satán lleguen a cumplirse.


Cierto gusto por la estética *Quake* parece innegable.

En catedrales y grandes edificaciones de inspiración gótica tendrán lugar unos combates que, según hemos podido ver, serán una interesante combinación de enfrentamientos cuerpo a cuerpo con excelentes animaciones y tiroteos masivos con más que probable inclusión del efecto *bullet time*. El motor de *Quake III* aportará el punto de espectacularidad necesaria y una solvencia contrastada en su apartado multijugador.

CASINO INC.

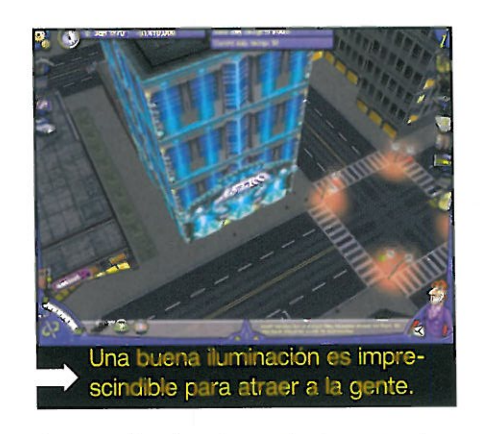
Cuidado con los tramposos

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Konami
DISPONIBLE: Marzo

Desde la aparición de *SimCity* y *Theme Park*, hemos sido testigos de todo tipo de simuladores. Algunos buenos, otros memorables. Los más, vulgares imitaciones que intentaron aprovechar un mercado que siempre veía con buenos ojos este tipo de productos. Pero la moda pasó y estos juegos fueron devorados por esa apisonadora llamada *Los Sims*. Quizás la llegada de *SimCity 4* colabore al resurgir de un subgénero del que *Casino Inc.* parece un buen exponente.


Ojalá tu casino esté diseñado con mejor gusto.

Es, junto a Apocalyptica, el primer intento de Konami de realizar el desarrollo en Europa. Además, es exclusivo para PC. En él, el jugador tomará el control absoluto de un casino. Primero deberá elegir qué tipo de sala de las seis que se ofrecerán inicialmente querrá montar. A partir de allí, y una vez seleccionada la ciudad en la que edificar el negocio, viene la parte más complicada. Antes de abrir las puertas hay que comprar y distribuir las mesas de juego, las máquinas recreativas, contratar a los mejores crupieres y, sobre todo, a la mejor seguridad posible para evitar que cualquiera de los 120 tramposos controlados por el ordenador vacíe de una u otra forma la caja fuerte.


Una buena iluminación es imprescindible para atraer a la gente.

Olvídate de pasar las tardes jugando a póquer o a la ruleta, tu misión será tener a los clientes satisfechos y, sobre todo, vaciarles los bolsillos. Al igual que sucedía en el clásico de Bullfrog, cada uno de ellos expresará mediante iconos su nivel de satisfacción con tu negocio.

BOMBERMAN

Alimento para la nostalgia

GÉNERO: Arcade
DESARROLLADOR: Konami
DISPONIBLE: Por determinar


Bomberman también cuenta con grandes enemigos.

Son muchos los que buscan en páginas de abandonware aquellos títulos que tan buenos ratos les hicieron pasar en las recreativas de los 80. Sin duda, uno de los hijos ilustres de la generación *Pong* es este *Bomberman* que inició su andadura en 1985 de la mano de Hudson Software y que ahora Konami quiere rescatar del olvido recopilando sus tres mejores aventuras: *Bomberman* (diseñado para la primera consola de Nintendo), *Bomberman 93* (diez años después de su aparición para PC) y *Bomberman World* (que vio la luz en PlayStation).

No se trata de ninguna apuesta revolucionaria. Estamos ante un tres por uno de un personaje con carisma que mantendrá entretenido a quien se deje seducir por viejos arcade. Recordemos que el principal objetivo del juego es colocar bombas y hacer volar por los aires a tus enemigos, una mecánica que proporciona mucha diversión en su modalidad on line.

Dada la sencillez gráfica del juego (vista isométrica y falso 3D con gran colorido) cualquiera que cuente con conexión a Internet, sea banda ancha o módem jurásico, podrá disfrutar continuos retos con *bombermaniacos* del mundo entero.


Cinco jugadores será el máximo permitido para el modo on line.

Pese a todo, uno sigue soñando con el día en que este personaje dé el salto a Occidente con un juego de gran formato como hicieran Mario o Donkey Kong en su momento.

Tom Clancy´s RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD

Por S. Sánchez



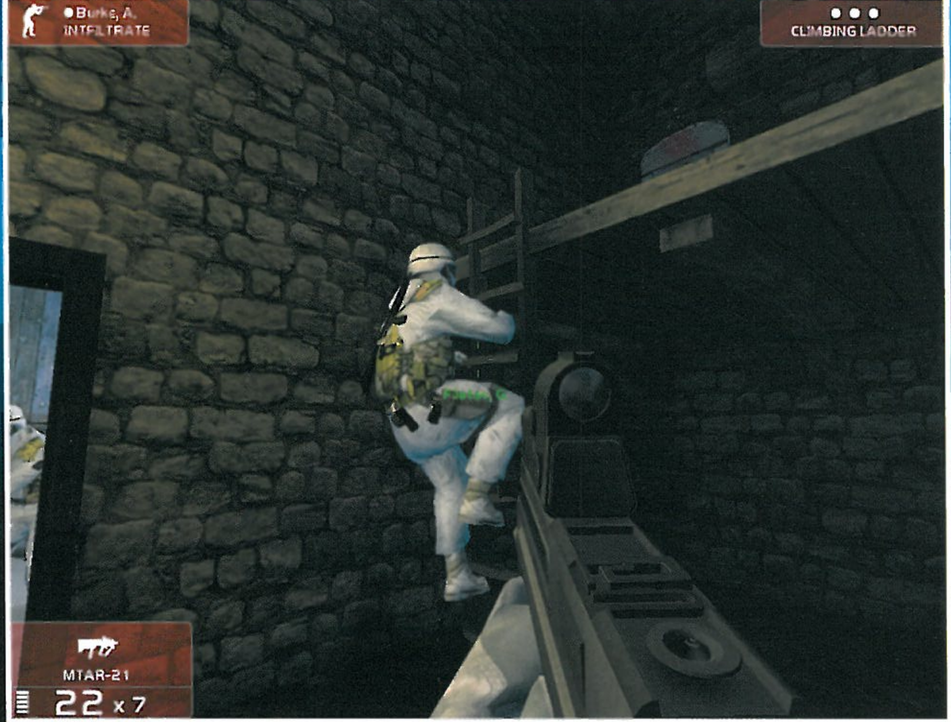
Resulta curioso que después de cuatro años, un lapso temporal muy largo en el mundo de los videojuegos, prácticamente **nadie haya sido capaz de hacerle sombra a *Rainbow Six*** en su terreno. La prometedora saga ***SWAT* se quedó estancada** y Red Storm aprovechó la oportunidad para crear una legión de clones de su producto. **Ha llegado el momento de** ofrecer **algo nuevo**.

Rainbow Six ha ofrecido desde el principio acción táctica de alto nivel. Aun así, el juego original tenía aspectos francamente mejorables, y *Rogue Spear* fue el primer intento serio de mejorarlos. Pese a su ambicioso concepto, esta secuela acabó centrándose en aportar una serie de mejoras estéticas, pero no alteró en lo esencial la jugabilidad.

Últimamente, Red Storm parecía estar centrándose en exclusiva en *Ghost Recon* y su batería de expansiones. Pero lo cierto era que dos equipos trabajaban en paralelo, y el segundo tenía entre manos la dura tarea de elaborar un *Rainbow Six* de nueva generación capaz de incorporar novedades significativas al de por sí excelente original. Ahora que el fruto de su trabajo empieza a salir a flote, podemos decir que *Rainbow Six 3: Raven Shield* está casi acabado y apunta muy alto.

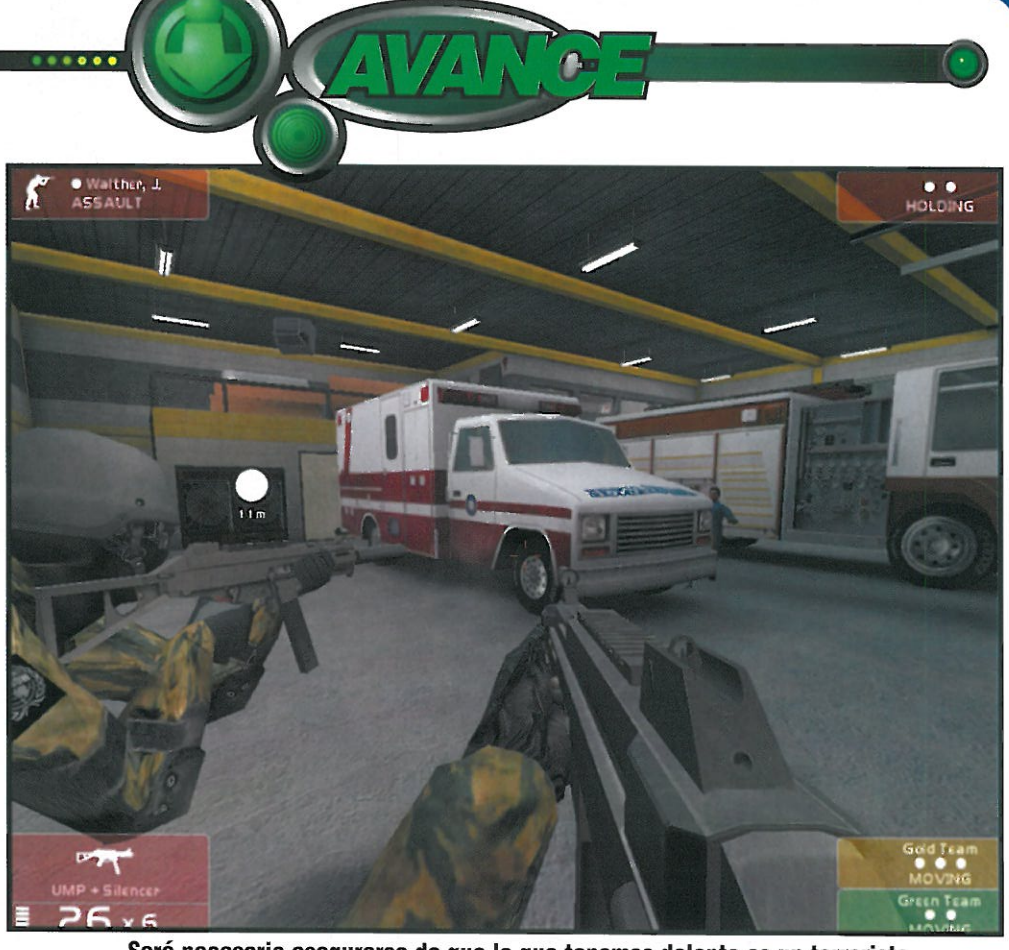
El primer detalle que sorprende es lo poco que se parece *Raven Shield* a *Ghost Recon*. Se trata de dos juegos de acción táctica desarrollados por la misma compañía, pero las diferencias entre uno y otro son profundas. Red Storm ni siquiera











Será necesario asegurarse de que lo que tenemos delante es un terrorista.

ha utilizado el mismo motor gráfico, prefiriendo que sea el contrastado Unreal Warfare el que se encargue de mover *Raven Shield*. La razón es simple: *Ghost Recon* se desarrolla casi íntegramente en escenarios exteriores, mientras que las 15 misiones de la campaña de *Raven Shield* transcurrirán en el interior de edificios, algo para lo cual esta versión del motor de *Unreal* está mejor preparada.

Corregido y aumentado

Una buena noticia es que los problemas de detección de colisiones habituales en anteriores entregas de *Rainbow Six* han sido corregidos casi totalmente. Y no sólo se está teniendo en cuenta que los personajes no deben atravesar las paredes, sino también que las balas no deben pasar por según qué sitios. Para evitar problemas, se ha optado porque la munición, sea del calibre que sea, no pueda atravesar paredes, suelos o techos, aunque sí ventanas y puertas. Todo ello en pro de la jugabilidad, sobre todo pensando en el modo multijugador.

Aquellos que hayan jugado a SWAT 3 van a encontrar aquí muchos elementos familiares

Para los incondicionales de *Counter Strike*, un aviso. éste tampoco va a ser su juego. Una vez más, vas a encontrarte con un juego de acción táctica en el que realismo es la palabra mágica. Lo de siempre: ni se te ocurra correr y ponte siempre que puedas al abrigo de cualquier esquina o superficie que cubra tu corpachón virtual del mordisco de las balas. Estamos hablando de uno de esos juegos en que la diferencia entre morir o matar es más cuestión de cerebro y disciplina que de reflejos.



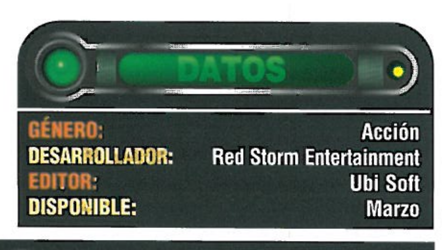
A simple vista, la pantalla de selección de grupo no cambiará mucho.

Por no poder, no se podrá ni saltar. Es un detalle frustrante, pero que en Red Storm no dudan en justificar con los siguientes argumentos: "En la realidad, los miembros de las unidades especiales se mueven siempre a velocidades que les permitan disparar con precisión, ni corren ni saltan". Como se trata de un argumento un tanto sospechoso, suponemos que tan extraña decisión tal vez responda a motivos de tipo técnico. ¿O es que acaso los miembros de las unidades especiales tienen prohibido saltar o correr cuando sea necesario?

El eje del mal

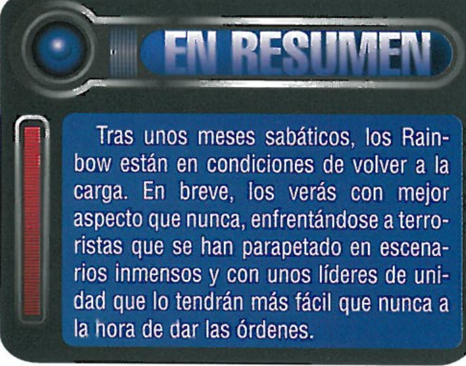
El juego va a tener un argumento, claro que sí. Pero créenos si te decimos que no va a ser de esos guiones que pasan a la historia. Se trata de seguir los pasos de un comando antiterrorista que viaja alrededor del mundo. Sus rivales son matarifes anónimos, sin cabezas visibles ni ningún loco de turno con ganas de dominar el mundo.

En cuanto se inicie la campaña, los jugadores experimentados reconocerán el inconfundible estilo *Rainbow Six*. Se nota



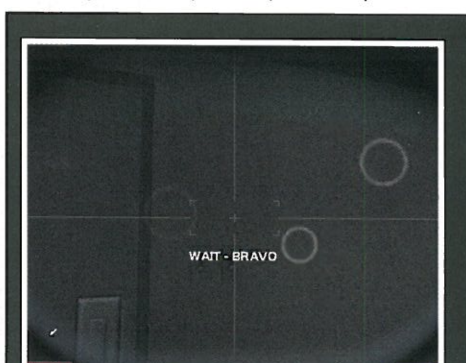
DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Red Storm Entertainment
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Marzo

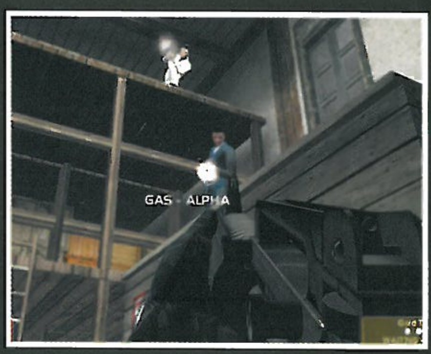


EN RESUMEN

Tras unos meses sabáticos, los Rainbow están en condiciones de volver a la carga. En breve, los verás con mejor aspecto que nunca, enfrentándose a terroristas que se han parapetado en escenarios inmensos y con unos líderes de unidad que lo tendrán más fácil que nunca a la hora de dar las órdenes.



Con el detector de latidos, sabrás si hay o no alguien detrás de la pared.



Cuando sepas que te están esperando, lo mejor será lanzar una granada.



Tendrás que ser rápido si no quieres que ejecuten a los rehenes.


Las armas de mayor calibre deberán dispararse utilizando el bípode.


El mapa pasará a desplegarse a pantalla completa cuando tú elijas.

desde que aparecen las pantallas informativas que preceden a cada misión. Una lista de asesores te pondrá en antecedentes, sólo que, como novedad, se te mostrará un mapa tridimensional de la zona con los puntos calientes marcados, todo un acierto. El siguiente paso va a consistir en elegir a los miembros de la unidad Rainbow que participarán en la misión y su equipamiento. Los nombres y rostros te resultarán familiares si has jugado a una entrega anterior de la saga.

Una vez hecho esto, tendrás tres posibilidades: cargar la configuración predeterminada para esa misión, con lo que tendrás a las unidades seleccionadas y la planificación lista para empezar la misión, hacerlo todo a mano (tanto la selección de las unidades Rainbow como los puntos de ruta y acciones a desarrollar) o lanzarte a pecho descubierto al modo de acción rápida. Si eliges la última opción, empezarás la misión con un equipo estándar y sin planes previos, algo que en anteriores entregas hubiese sido un suicidio (sobre todo en niveles de dificultad avanzados) pero que esta vez será posible, aunque te obligará a emplear algo más de tiempo.

Relojería suiza

Los puristas del género tendrán que hacer un alto en el camino antes de proceder a la fase de planificación de la misión. Dispondrás de 57 armas distintas para equipar a los tuyos. Pistolas, rifles, escopetas, fusiles de asalto. Lo mejor para los mejores. Pero los detalles a tener en cuenta serán más bien si debes ir con o sin silenciador, o si vale la pena incluir un francotirador en el equipo u optar por un asalto relámpago.

Por si disponer de un arsenal superior al de Irak y Corea del Norte juntos no fuese suficiente, podrás utilizar complementos como granadas, cargadores de alta capacidad, silenciadores y el mítico detector de latidos. Las gafas de visión nocturna formarán parte en esta ocasión del equipamiento básico de todos los miembros de la unidad. Falta por ver si la versión final incorporará o no el sofisticado dispositivo de visión térmica que podía verse en los vídeos del juego. En la beta que hemos probado no estaba disponible.

La fase de planificación también incluirá novedades. Pocas, pero de peso. Dispondrás en ella de un mapa muy detallado en el que fijar los puntos de paso de las unidades que hayas seleccionado y las acciones que quieres que lleven a cabo. Se han mejorado algunos aspectos de la interfaz para que esta tarea resulte más sencilla, y en especial cabe destacar la incorporación de una pequeña ventana con imágenes en 3D del punto del mapa que marques. De esta manera, es mucho más fácil planear los puntos exactos en los que deben detenerse los miembros de tu grupo para evitar riesgos innecesarios.



La combinación de grupos te permitirá sorprender al enemigo

LA REVOLUCIÓN TÁCTICA

En septiembre de 1998, en pleno apogeo de los juegos de acción frenética, apareció *Rainbow Six*, que sorprendió por su original concepto y dio origen a un fértil subgénero dentro de los juegos de acción.

RAINBOW SIX



Tras realizar varios juegos de estrategia, Red Storm decidió embarcarse en una seria apuesta por el realismo y la acción pausada. Un juego que creó escuela y al que sólo *SWAT 3* ha sabido plantar cara.

RAINBOW SIX: EAGLE WATCH

La respuesta a *Rainbow Six* fue tan buena que de inmediato se empezó a trabajar en una expansión. Las novedades eran



escasas: nuevas misiones y la incorporación de nuevas armas.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



También conocido como *Rainbow Six 2*. Renovaba el aspecto gráfico de su precursor, añadía la presencia de los francotiradores y se reproducían diferentes efectos climáticos durante las misiones.

ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS



Aunque incluía también una serie de misiones para jugar en solitario, se trataba sobre todo de la expansión que la comunidad on line de jugadores de *Rogue Spear* estaba esperando.

RAINBOW SIX: COVERT OPERATIONS ESSENTIALS



Dos CD, uno con tan solo tres misiones de juego y unas cuantas más de entrenamiento y otro con una enciclopedia con información sobre la lucha antiterrorista y sus procedimientos.

ROGUE SPEAR: BLACK THORN

Un intento de reverdecer los viejos laureles de *Rogue Spear*. Nueve misiones para tener contentos a los más fieles



seguidores de la saga y hasta 14 nuevas armas. El resto, más de lo mismo.

Una vez en la misión, descubrirás que la interfaz ha sido totalmente renovada. Para empezar, el mapa no estará permanentemente a la vista, sino que se abrirá ocupando la pantalla completa cuando decidas activarlo. De este forma, se intenta evitar algo que era práctica común en las partidas multijugador de *Rainbow Six* y *Rogue Spear*: los jugadores avanzaban en pareja de forma que uno utilizaba el detector de latidos mientras el otro consultaba el mapa, con lo que el juego resultaba demasiado fácil.

Dispondrás de un mapa en el que fijar los puntos de paso y las acciones a realizar

Para evitar que tengas que abrir continuamente el mapa para consultar los puntos de ruta, éstos aparecerán directamente en la pantalla. Verás círculos acompañados de una indicación que te informa de la distancia que te separa de ellos, con lo que orientarte resultará incluso más sencillo que en el juego original.

Algo parecido ha ocurrido con el detector de latidos, que pasa a ser una especie de prismáticos tridimensionales que te indican la posición de los rivales y la distancia que te separa de ellos.

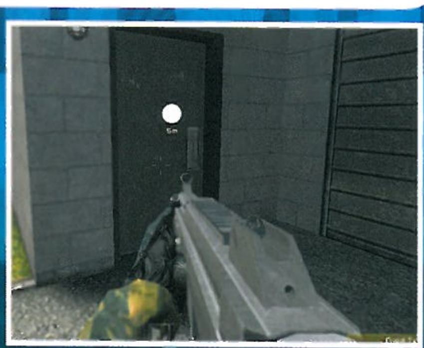
Soluciones prácticas

En cuanto a jugabilidad estricta, las novedades van a sorprender a más de uno. Aquellos que hayan jugado a *SWAT 3* van a encontrar aquí muchos elementos familiares. Y es que *Raven Shield* se ha mirado en el mejor espejo. En el juego de acción táctica que mejor ha resuelto aspectos tan esenciales como la inteligencia artificial de tu propio equipo y la manera en que interactúan entre ellos.

Como en *SWAT 3*, podrás ordenar a tus hombres que cubran un determinado punto. Esta opción funcionaba a las mil maravillas en el juego de Sierra, pero nos tememos que puede ser uno de los puntos débiles de *Raven Shield* a menos que se corrija, ya que en la beta a la que hemos jugado no era extraño que sufriésemos ataques



Tu grupo está listo para entrar. Previo lanzamiento de una granada, claro.



Un ejemplo de las indicaciones que va a incluir la nueva interfaz.



A la hora de cubrirse, tus chicos harán lo que puedan. Pero mejor no fiarse.



No servirá de nada usar silenciadores si luego disparas a tontas y a locas.

por la retaguardia o (mucho peor) ¡que nuestros propios hombres se volviesen contra nosotros!

En cambio, una idea importada de *SWAT 3* que sí va a funcionar es la posibilidad de ordenar a nuestros compañeros que se dirijan a una zona determinada marcándola con el ratón o que abran una puerta de la manera que queramos, ya sea con una granada, a golpes o por las buenas. Este detalle es lo que permitirá prescindir de la fase de planificación e ir tomando decisiones tácticas sobre la marcha.

De todas maneras, en niveles de dificultad avanzados no va a ser nada fácil jugar así. Si has tenido la desgracia de leer los plomizos libros de la serie *Rainbow Six* de Tom Clancy, seguro que estás harto de descripciones sobre lo buenos que son los miembros de las unidades especiales y lo torpes y poco profesionales que son los terroristas. Por suerte, el juego ignora las premisas de su discutible referente literario. Los terroristas que encontrarás aquí sí saben hacer su trabajo. No se andan con chiquitas y no dudarán en acabar con los rehenes si se ven en peligro. Por no hablar de la estupenda, incluso exagerada, puntería de algunos de ellos.

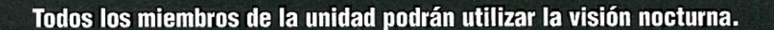
Además, sigue siendo imposible grabar la partida durante el desarrollo de la misión. Si a ello le unimos que las dimensiones de los escenarios van a incrementarse sensiblemente, parece claro que la planificación va a ser más que recomendable.

Amplia oferta

Como en los anteriores *Rainbow Six*, se podrán jugar las misiones de forma aislada y olvidarse de seguir el desarrollo concatenado de la campaña. También habrá un modo multijugador con los modos de siempre y mapas exclusivos. De todas maneras, lo que hemos podido probar de él nos ha preocupado un poco, ya que, debido a los elevados requisitos que tiene el juego, se hace necesario reducir mucho el nivel de detalle para que las partidas sean fluidas y tus disparos vayan más o menos al sitio al que apuntas. Esperemos que sigan trabajando en este aspecto, algo que ya se aprecia en los parches para las demos multijugador aparecidas hasta el momento.







Todos los miembros de la unidad podrán utilizar la visión nocturna.



COMMAND & CONQUER Generals

Después de consultar su bola de cristal, los creadores de la célebre serie *Command & Conquer* decidieron que ya era hora de **enterrar a los rusos**. El futuro es de **guerras de otro tipo**. Con **nuevas armas y**, sobre todo, **nuevos rivales**: los chinos (que son muchos) y los terroristas organizados (que son muy malos).



Por J. Font

Hace unos cuantos años, Westwood Studios firmó el considerado primer juego de estrategia en tiempo real de la historia: *Dune*. Luego vino su saga estrella, la que definió los límites de la fórmula recién creada, la idea más explosiva desde que hombres de piel amarilla inventaron la pólvora: *Command & Conquer*.

El que nos ocupa es el sexto título de esta serie, sin contar expansiones. En los cinco editados con anterioridad, no sólo había estrategia, también quedaba hueco para la acción en primera persona, género al que se asomaba el algo fallido *C&C: Renegade*. Pero sin duda existió un punto de inflexión en la saga. El mediocre *Tiberian Sun* y la apuesta porque *C&C: Red Alert 2* fuese, sobre todo, un juego de consolas no del todo bien adaptado a PC hicieron que la madre de todas las sagas acabase arrastrando su prestigio por el lodazal.

Ahora que Westwood ha sido integrada en el complejo Electronic Arts y ha pasado a llamarse EA Pacific, vuelve a la carga en busca del trono perdido. La nueva entrega apunta buenas maneras. Nos lo había parecido en las anteriores ocasiones en que lo habíamos probado y nos lo ha confirmado la versión casi final que estos días hemos podido jugar. Además, está previsto que esté traducido por completo al castellano.

Al viejo estilo

En un momento en que la estrategia busca reverdecer laureles poniéndose a dieta de rol y fantasía, es casi una novedad que *Generals* vaya a seguir apostando por la acción a gran escala y por la construcción de ejércitos equilibrados. En él podrás comandar cualquiera de estas tres facciones: Estados Unidos, China y un grupo terrorista que se encargará de desencadenar el conflicto con un ataque nuclear contra el estado de Texas.

A partir de allí, el miedo a una guerra bacteriológica a gran escala hará que la maquinaria de guerra se ponga en marcha. Así que ya no va a tratarse del viejo conflicto entre Alianza Atlántica y el bloque del este, sino de un oportunista remedo de la lucha de George Bush Jr. contra el Eje del Mal y el terrorismo organizado. De hecho, la campaña americana va a arrancar con la toma de Bagdad y los terroristas tenderán al uso de armas químicas, coches bomba o agentes suicidas. Por supuesto, EA Pacific no pierde la oportunidad de convertir su juego en una historia de buenos y malos que excitará la imaginación de ese 88% de americanos que quiere atacar a Irak pase lo que pase.


¿Tanques con napalm? Vale, ¿dónde está la infantería enemiga?

Cada una de las facciones contará con su propia campaña. Va a tratarse de campañas lineales en las que deberás llevar a cabo distintas acciones, algunas de ellas con objetivos secundarios que se irán desvelando según avances. Como viene siendo habitual en la saga, encontrarás misiones en las que no sólo se trata de aniquilar al enemigo. Prepárate para objetivos contrarreloj y defensas encarnizadas a la espera de refuerzos.

Unidades a la carta

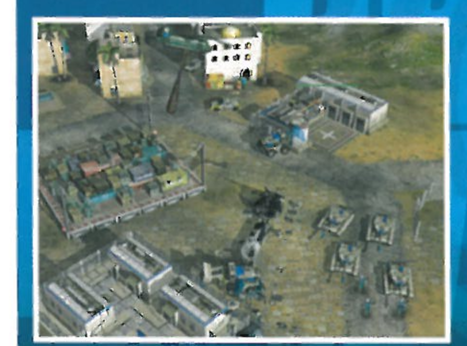
Según la tradición, cada facción contará con unidades características y un modo distinto de hacer la guerra. Por ejemplo, los estadounidenses contarán con rápidos bombarderos, los terroristas dispondrán de un tipo de tractor preparado para la guerra bacteriológica y el arsenal chino incluirá unos tanques que disparan napalm. Una de las piedras angulares del juego siempre ha sido la forma en que estructuras tu ejército para tener cubiertas posibles eventualidades.

En *C&C* siempre ha funcionado la lógica del piedra, papel y tijera: las unidades de tipo A (es un ejemplo) son especialistas en destrozar a las de tipo B pero muy vulnerables a los ataques de las de tipo C. Y así, hasta el infinito. El juego seguirá apostando por este sistema.

Cada facción contará con unidades características y un modo distinto de hacer la guerra

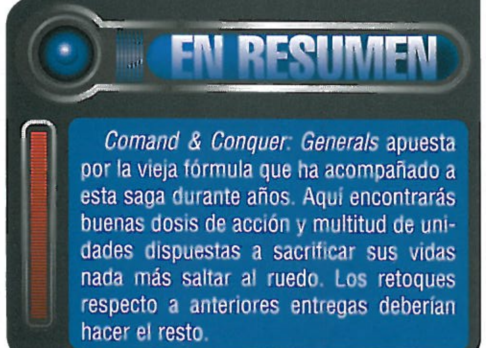
Algunas unidades se inspiran en las que tienen a su disposición hoy por hoy los ejércitos representados, pero también encontrarás alguna de corte futurista que tal vez existan dentro de 20 años. También puedes contar con edificios especiales. Los chinos, por ejemplo, dispondrán de centros de propaganda y los terroristas tendrán acceso a mercados negros en que hacerse con peligrosa tecnología pirata.

Una de las grandes novedades del juego es que las unidades ganarán experiencia durante la partida. De este modo, aumentarán su frecuencia de disparo y resistencia en el campo de batalla. No obstante, las unidades no te acompañarán de una misión a otra, con lo que, en niveles de dificultad bajo, no supondrá un gran problema perderlas.


La obtención de recursos será más llevadera en esta nueva versión.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	EA Pacific
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Marzo




La primera misión de Estados Unidos no será otra que tomar Bagdad.



El transporte será crucial para poder acceder a algunas zonas del escenario.



Las unidades cobrarán experiencia en combate y ganarán en efectividad.



Generals rememorará las viejas batallas de la saga con mejores gráficos.

El juego también incorporará un sistema de condecoraciones que te permitirá acceder a habilidades especiales. Éste funcionará tanto en las partidas multijugador como en las individuales y es coherente con la nueva filosofía del juego: centrarse en el papel de los generales y premiar a los más eficaces.

Guerra total

Una de las señas de identidad del título es que sus misiones van a abarcar todo tipo de escenarios en distintas partes del globo. La nueva orografía y la inclusión de ciudades abarrotadas de civiles que correrán presas de pánico cuando se inicien las hostilidades formarán parte del paisaje del juego.

Además, la guerra en zonas habitadas promete ser una experiencia más dura y menos laberíntica que en su predecesor y la orografía va a jugar un papel más preciso en las acciones bélicas. Con frecuencia, necesitarás vehículos de transporte para moverte rápidamente por el escenario o deberás controlar pasos para tener acceso a los recursos y evitar que caigan en manos del enemigo.

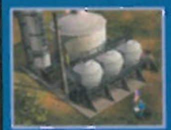
El salto a las tres dimensiones también debería suponer un importante salto cualitativo para este título. Pero es más que probable que las unidades acaben teniendo un tamaño excesivo en relación a los vehículos, que parecerán cajas de cerillas. Lo que sí sorprende en esta nueva entrega son los efectos especiales. Cuando un vehículo acabe su vida útil por culpa del enemigo más próximo, asistirás a una soberbia explosión y verás multitud de pedazos saltar por los aires... junto al conductor. Es evidente que los desarrolladores han apostado por hacer de este título todo un festín visual.

El modo multijugador contará con distintas opciones y permitirá la coexistencia no pacífica de hasta ocho usuarios. También se ha incluido un curioso modo observador para seguir las batallas sin tener que participar en ellas. Así que tendrás la interesante opción de estudiar las estrategias de tus rivales antes de enfrentarte a ellos.

Es evidente que el cambio de gráficos y la inclusión de otro bando en liza vienen a dar a este juego un grado de riqueza superior al de sus predecesores. Lo único que está por ver es si será un título lo suficientemente adictivo como para restaurar el prestigio herido de sus creadores y devolver al César lo que es del César.

NUEVO PELDAÑO EVOLUTIVO

Los desarrolladores han optado por seguir en la línea de los juegos anteriores, pero dejando un amplio margen para que se cuelen interesantes novedades.



CAMBIOS EN LAS UNIDADES

La infantería podrá capturar edificios como refinerías y hospitales para sacar provecho de ellos. Lo único que necesitará es ser mejorada en tu base de operaciones.

NUEVAS HERRAMIENTAS

El SAGE 3D es el nuevo motor gráfico del juego. Esta herramienta ha permitido introducir altibajos en la orografía, mejor animación de las unidades y explosiones espectaculares.





INTERFAZ MODIFICADA

La interfaz ha desaparecido del lateral de la pantalla y ahora aparece en la parte inferior. Además, tendrás que seleccionar los edificios correspondientes para crear las nuevas unidades.

RETOQUES EN LA JUGABILIDAD

Tendrás acceso a promociones que te permitirán emplear habilidades especiales en el campo de batalla. Tus progresos dependerán en parte de cómo aproveches esta novedad.



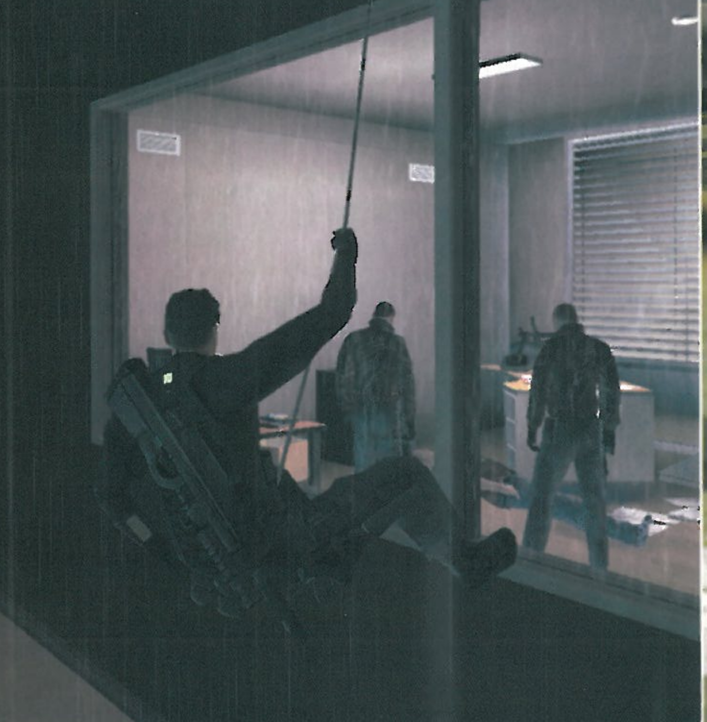
AVANCE

SPLINTER CELL

Acaban de explicarte **cuál es tu objetivo**. De repente, **oyes los pasos de alguien** que se acerca. Activas las gafas de visión nocturna y **te pegas a la pared**. Un guardia pasa a escasos centímetros de ti. **Podrías dejarlo inconsciente** con relativa facilidad y luego ocultar el cuerpo. **Pero no haces nada**. Tus aliadas, **las sombras, hacen que te baste con quedarte quieto** para ganar el combate.

Por S. Sánchez







Nadie va a tacharnos de visionarios ni de aprendices de brujo si decimos que *Splinter Cell* va a ser un juego fuera de serie. Más que nada, porque la versión Xbox lleva tiempo disponible y ya ha demostrado de sobras que los juegos de sigilo tienen un nuevo rey. Sólo con conservar las virtudes del juego de consolas, *Splinter Cell* ya sería un magnífico juego para PC. Por suerte, será aún mejor.

Se trata de un juego con sello Tom Clancy. Es decir, asegura altas dosis de realismo y un electrizante argumento que incluye tensiones geopolíticas, agencias secretas y misiones repartidas por todo el mundo como argumento. A lo que ya no estábamos tan acostumbrados es a actuar en solitario, sin planes colectivos ni un equipo que nos cubra las espaldas.

En esta ocasión te vas a poner en la piel de un lobo solitario llamado Sam Fisher. Tu hombre empezó como miembro de los Seal, unidad especial de la marina estadounidense, pasó después a ser agente de la CIA y acabó siendo reclutado por la Agencia de Seguridad de EE.UU. para formar parte del equipo Third Echelon.

La agencia que nunca existió

Aunque trabajarás para el gobierno de los Estados Unidos, éste niega oficialmente la existencia de un colectivo llamado Third Echelon. Eso sí, para tratarse de una agencia no existente, cuenta con tecnología de lo más avanzada y una sofisticada infraestructura que se basa en agentes de campo que trabajan solos y son apoyados por un equipo remoto.

Esta forma de trabajar tiene sus inconvenientes (si Sam fuese capturado, nadie respondería por él), pero también sus ventajas: para los agentes de Third Echelon no existen



Sam no le teme a nada, pero tampoco es de los que se las dan de héroe.

ni los tratados internacionales ni los acuerdos políticos. Y no dudes que eso se notará en la forma en que van a desarrollarse las acciones durante el juego. Dispondrás de un margen de libertad más amplio que nunca para cumplir tus objetivos, aunque se te exigirá un mínimo de discreción y un número máximo de bajas. Ríete tú de la licencia para matar de James Bond: tu agente tiene licencia para hacer mucho más que eso.

De todos modos, quien decida resolver las misiones a tiro limpio va a tenerlo mucho más crudo que quien opte por la meticulosidad y el sigilo. Si no te ven ni te oyen, no habrá testigo, y no te verás obligado a elegir entre dejar a tu paso un testigo o un cadáver.

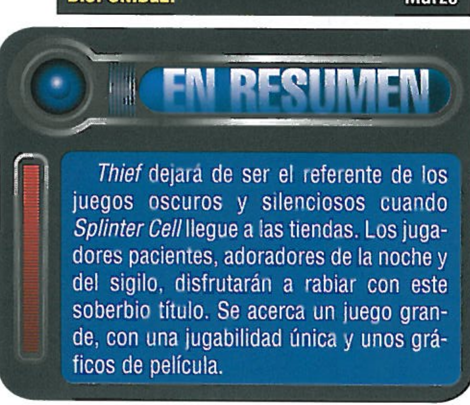
Estar pero no estar

Pasar desapercibido por zonas estrechamente vigiladas no va a serte fácil. *Splinter Cell* se basa en una serie de premisas que funcionan con milimétrica exactitud: a) un agente con una enorme facilidad para moverse e interactuar con el entorno, b) la última tecnología en manos de este agente y c) unos escenarios de diseño impecable en los que tiene mucha impor-



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Ubi Soft
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Marzo



EN RESUMEN

Thief dejará de ser el referente de los juegos oscuros y silenciosos cuando *Splinter Cell* llegue a las tiendas. Los jugadores pacientes, adoradores de la noche y del sigilo, disfrutarán a rabiar con este soberbio título. Se acerca un juego grande, con una jugabilidad única y unos gráficos de película.



En *Splinter Cell*, encontrarás muchos lugares que parecen pensados para una postal.

Los usuarios de PC podremos permitirnos el lujo de grabar la partida siempre que queramos

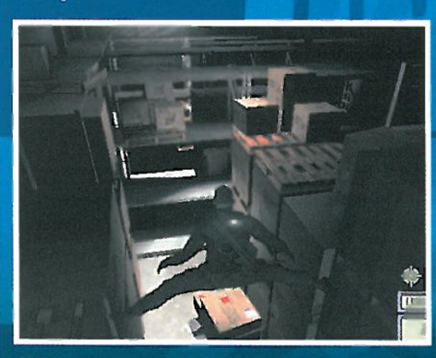
tancia el juego entre luces y sombras.

La perspectiva en tercera persona que utilizará *Splinter Cell* te permitirá recrearte en los movimientos de Sam, un tipo que ya peina canas pero aun así conserva una flexibilidad de bailarina de ballet ruso. Agacharse, saltar y moverse a distintas velocidades es algo que está casi al alcance de cualquiera, pero trepar por cañerías, utilizar las paredes para saltar más alto o deslizarse por un pasillo con las piernas abiertas al tiempo que bañas a tus rivales en plomo de marca está sólo al alcance de unos pocos. Por increíble que parezca, las realistas animaciones de tus personajes no han sido realizadas mediante captura de movimientos, sino con programas de diseño 3D.

El equipamiento de Sam va a ser de órdago y medio. Aunque empezará con las habituales gafas de visión nocturna, unas ganzúas y una pistola con silenciador, Third Echelon le irá proporcionando un mejor equipo a medida que avance el juego. No podrá recoger el armamento de los enemigos, pero sí hacerse de vez en cuando con objetos que encontrará esparcidos en el escenario.

Ver sin ser visto

El funcionamiento de las ganzúas te parecerá bastante original. Cuando las uses en cerraduras de cilindros estándar, se

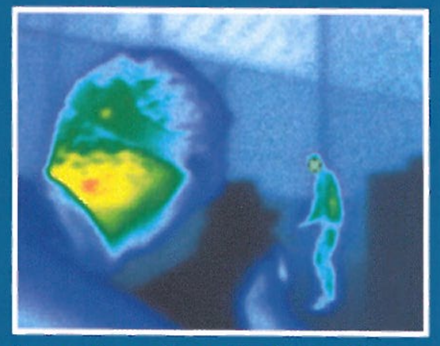


No parece probable que alguien te esté observando desde las alturas.

ampliará la imagen de la ganzúa y la cerradura de forma que puedas manipularla utilizando los controles de dirección. En la práctica, esto se resume en que deberás probar cuál de las cuatro direcciones posibles hace que la cerradura se mueva y luego seguir pulsando la tecla o botón correspondiente hasta que la puerta se abra.

El funcionamiento de la pistola no necesita de más explicaciones, pero sí te conviene saber que la munición es limitadísima y que es muy probable que la acabes utilizando más para destruir focos de luz o cámaras de seguridad que para liquidar a tus enemigos, ya que con éstos basta un golpe certero por detrás para dejarlos fuera de combate.

Durante la partida interactuarás con varios elementos de escenario, ya sean cerraduras electrónicas, torretas automáticas de defensa que podrán reprogramarse o latas y botellas,


En ocasiones te resultará más útil la visión térmica que la nocturna.


Los escenarios estarán llenos de ordenadores con valiosa información.


Los puntos de luz de las gafas de Sam son parte de su característica silueta.

que tal vez te sirvan para distraer la atención de los individuos que pululen por los escenarios.

En fases avanzadas del juego, tendrás acceso al Sistema de Armamento Modular de Asalto (SAMA). Es decir, a una P90 con silenciador, lanzagranadas y algún que otro accesorio. Con esta arma, podrás acabar con los enemigos, usando o no la mira telescópica, pero también tendrás a tu disposición munición muy variada, ya sea con efecto aturdidor (como las granadas de gas) o adhesiva, como las cámaras que puedes lanzar a grandes distancias.

Oír sin ser oído

El SAMA incluye también un micrófono láser integrado que te permitirá escuchar conversaciones a distancia a través de superficies vibrátiles como, por ejemplo, los cristales. Cuando optes por utilizar la pistola o el rifle, pasarás a una perspectiva a medio camino entre la tercera y primera persona y a una totalmente en primera si usas el teleobjetivo.

Otros útiles juguetes tecnológicos a tu disposición serán el bloqueador electrónico de cámaras, un cable de fibra óptica que podrás deslizar bajo las puertas para ver qué hay al otro lado, distintos tipos de explosivos y tus accesorios estrella: las gafas de visión nocturna y de visión térmica.

Poco a poco aprenderás a moverte por las sombras. Llegará un momento en que cruzar cualquier punto iluminado hará que se te dispare la adrenalina: será sinónimo de peligro. Con las gafas de visión nocturna y térmica, cuanto más oscura sea la zona, mejor para ti. Para sacar provecho a esta ventaja, podrás apagar las luces de las habitaciones o romper las bombillas y fluorescentes que puedan delatar tu presencia.

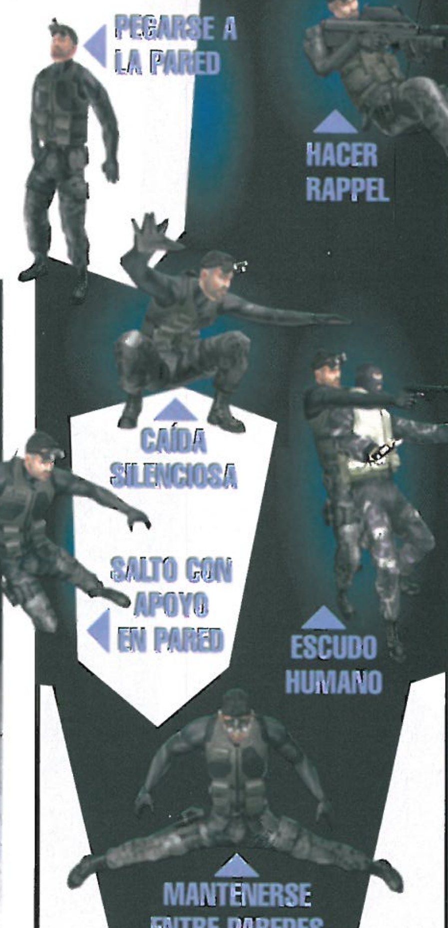
El trabajo hecho en el sistema de luces y sombras de *Splinter Cell* es simplemente soberbio. Seguro que en más de una ocasión te detendrás para observar cómo se proyectan sobre determinadas superficies. Otro de los logros técnicos es la animación de objetos blandos, como cortinas y banderas, algo que ha hecho posible la flexibilidad de la versión del motor de *Unreal* utilizada para su desarrollo.

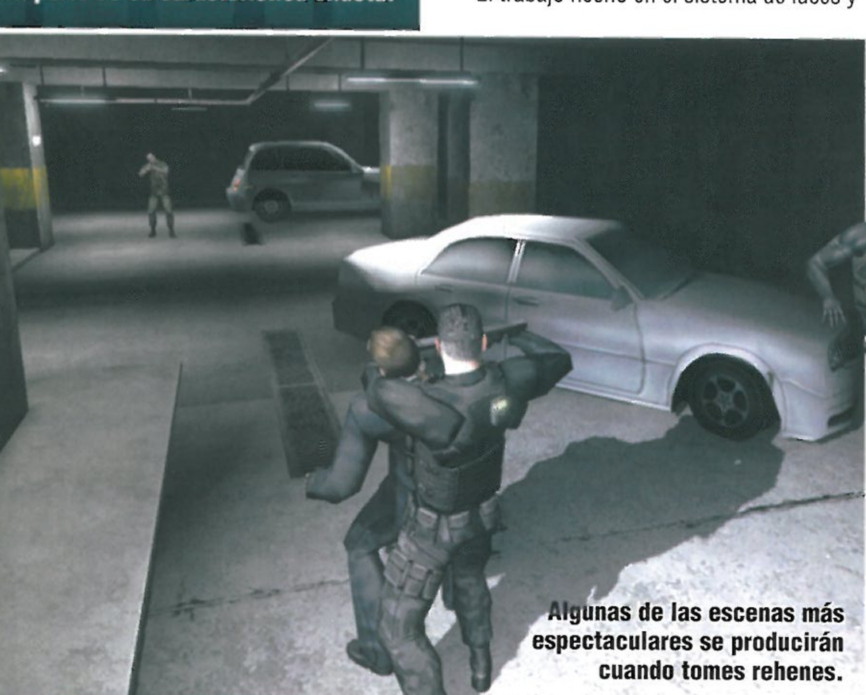
La experiencia de juego parece tan rica y completa que apostamos a que tardará en aparecer el juego de acción táctica capaz de hacerle sombra (nunca mejor dicho). Además, en lo que al control del protagonista se refiere, podemos asegurar que la conversión a PC está siendo del todo modélica y permitirá manejar a Sam con comodidad y suficiencia. Y sí, tal y como se había rumoreado, los usuarios de PC podremos permitirnos el lujo de grabar la partida siempre que queramos.



SAM EL ACRÓBATA

A pesar de los años que Sam Fisher lleva en el mundo del espionaje, sigue estando en plena forma. Entre los movimientos básicos, los avanzados y los de interacción con otros personajes, podrá realizar hasta 25 acciones diferentes. He aquí las que nos han parecido más espectaculares.




Algunas de las escenas más espectaculares se producirán cuando tomes rehenes.



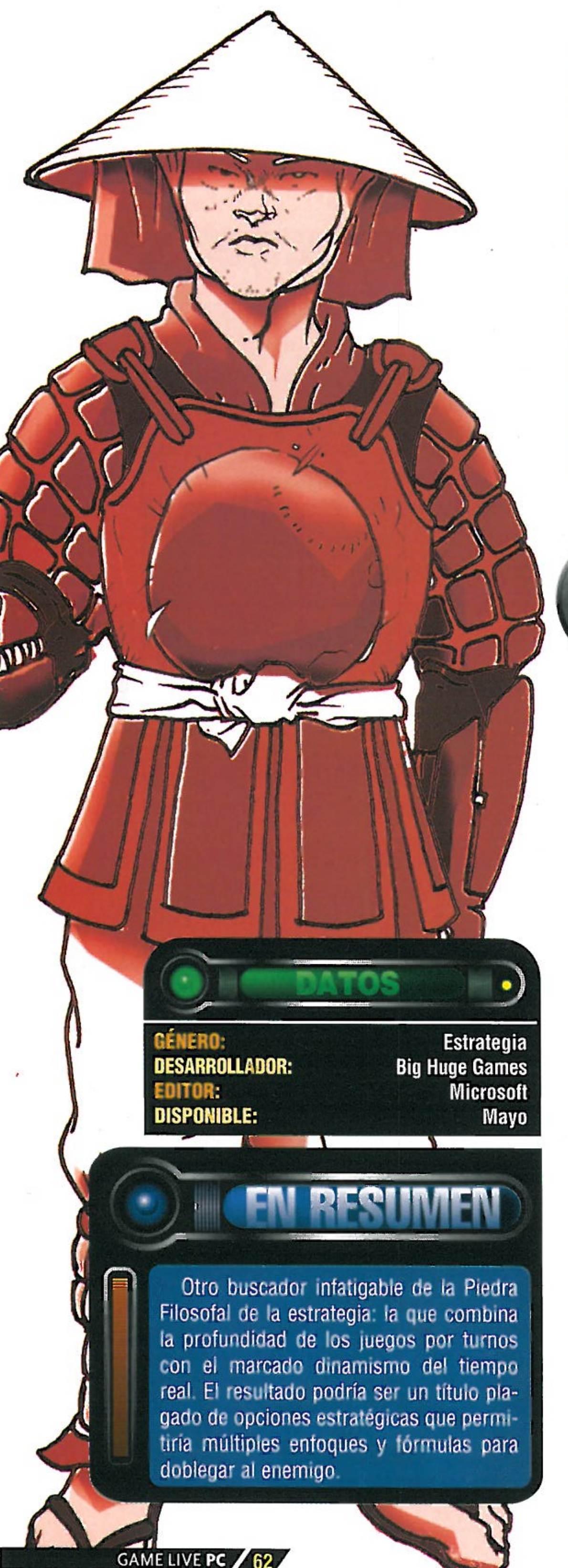
Tras *Empire Earth*, **la carrera por incorporar cada vez más** diplomacia, tecnología y años de historia **sigue abierta. Los próximos** encargados de coger el relevo **trabajan a marchas forzadas** en su laboratorio virtual de la Costa Este de Estados Unidos.

Por J. Font



Podrás atacar por tierra, mar y aire u optar por maniobras diplomáticas.

RISE OF NATIONS



Los desarrolladores de Big Huge Games llevan ya tres largos años en sus cuarteles de Maryland dedicados a *Rise of Nations*. Se trata de su primer proyecto, pero muchos de ellos tienen amplia experiencia en otras compañías. En concreto, el productor ejecutivo del juego, Tim Train, ha trabajado para Microprose y Firaxis y ha contribuido al desarrollo de juegos como *Civilization II* o *Alpha Centauri*. Tras formar su propia compañía, Train se ha embarcado en el desarrollo de un juego de estrategia en tiempo real que pretende incorporar la complejidad propia de títulos como *Civilization*. En palabras de su productor, *Rise of Nations* "permitirá jugar en tiempo real sin que por ello se pierda la profundidad que caracteriza a los mejores juegos por turnos".

Es evidente que Train y su equipo pisan un territorio en el que se sienten cómodos y que les permite sacar partido de su experiencia anterior. Según explica el interesado, "hemos recurrido a elementos que nos eran familiares y que sabíamos que iban a funcionar, como la existencia de límites fronterizos o áreas de influencia fuera de las cuales es difícil abastecer a tus tropas, algo habitual en los juegos de Sid Meier desde *Alpha Centauri*". El juego consistirá, en gran medida, en ampliar tu área de influencia y reducir la del contrario limitando así su acceso a recursos. La existencia de estas áreas evita, según explica Train, "que el enemigo pueda crear ciudades en tu retaguardia convirtiendo el juego en un simple festival de ataques sorpresa y clics de ratón".

Bases sólidas

El tipo de lógica expansionista que preside el juego hará que no puedas limitarte a un único asentamiento y hacerlo crecer. Para desarrollar tu civilización de forma armónica, deberás construir alrededor de media docena de ciudades, lo que te permitirá aumentar gradualmente los límites de población. Train explica que "tanto a la hora de construir como de destruir estructuras enemigas, deberás tener muy en cuenta que no todas tienen las mismas prioridades ni idéntica importancia, así que habrá que adoptar un orden lógico, adaptado a tus necesidades".



El juego permitirá multitudinarias batallas con formaciones y otras delicias.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Big Huge Games
EDITOR:	Microsoft
DISPONIBLE:	Mayo

EN RESUMEN

Otro buscador infatigable de la Piedra Filosofal de la estrategia: la que combina la profundidad de los juegos por turnos con el marcado dinamismo del tiempo real. El resultado podría ser un título plagado de opciones estratégicas que permitiría múltiples enfoques y fórmulas para doblegar al enemigo.


Antes de conquistar definitivamente una ciudad, deberás defenderla unos minutos.


Nada como una explosión nuclear para deshacerte de un vecino pesado.


Tras siglos de historia, dispondrás de poderosas armas.

Cuando consigas conquistar una ciudad enemiga, los edificios civiles de su área de influencia caerán en tus manos. No obstante, Train explica que "la asimilación no es instantánea, pasan unos minutos hasta que se hace efectiva, por lo que el rival dispone de cierto margen de tiempo para reconquistar lo perdido". Eso supone que deberás defender con uñas y dientes (y en condiciones desventajosas, ya que la dificultad para hacer llegar suministros reducirá la eficacia de tus unidades) el territorio conquistado antes de que pase a tu área de influencia.

Además de los límites, tendrá mucha importancia el grado de desarrollo de tu civilización. Habrá cuatro tipos de tecnología: la militar, la civil, la ciencia y el comercio. Cuando llegues a un nivel de progreso determinado en todas ellas, accederás a la siguiente época. No obstante, podrás hacer que tu civilización avance en uno de estos campos más que en los demás, ya que dispondrás un amplio margen para diseñar tu propia estrategia general y tipo de juego. "Cada avance te parecerá un gran paso de tu civilización", comenta Train. De hecho, el juego se desarrollará a lo largo de 6.000 años de historia de la humanidad.

El juego se desarrollará a lo largo de 6.000 años de historia de la humanidad

Saber y acumular

Rise of Nations también tendrá muy en cuenta la recolección de recursos. Vas a necesitar hacerte con amplias existencias de comida, madera, hierro, riqueza y conocimiento. El oro no se recolectará, sino que deberás obtenerlo comerciando con tus excedentes. En cuanto al conocimiento, se acumulará en las universidades.

Para recolectar los demás recursos, deberás crear campos de trabajo. Según la riqueza de la zona en la que los ubiques, podrás destinar un número máximo de trabajadores a la producción de dichos recursos. Según Tim Train, "los trabajadores tendrán inteligencia propia, así que, si detectan un campo de obtención de recursos o una construcción que se esté llevando a cabo en los que haga falta mano de obra, se dirigirán allí para ocuparse de ello".

Rise of Nations pretende dar un vuelco a la estrategia en tiempo real. Juegos como *Medieval: Total War* han conseguido profundidad estratégica a base de integrar gestión detallada y batallas en tiempo real en el mismo producto, pero cada uno con su escenario y su mecánica particulares. En este título, que podremos disfrutar en breve, todo estará en la misma pantalla y a un clic de ratón.



CONQUISTAR Y EXPANDIR

Podrás ampliar los límites de tu territorio creando nuevas ciudades o apoderándote de una ciudad enemiga por las armas o por tu capacidad de influencia.



Las unidades bajo el mando de un general podrán gozar de capacidades adicionales, como marchar en formación, atrincherarse o realizar emboscadas.





En el apartado gráfico, pocas son las diferencias con la saga *Age of Empires*.

PRO RACE DRIVER

Viene siendo habitual que los mejores juegos de carreras para consolas no den el salto a PC. Por suerte, éste no será el caso de *Pro Race Driver*, la última entrega de la saga *TOCA*. Además de una simulación realista con un modelado de coches de lujo, tendrá su historia.

Por S. Sánchez

El juego arrancará con una espectacular escena de vídeo realizada con el mismo motor del juego. En ella, una leyenda de la competición de automóviles Gran Turismo sufre un accidente. Sus hijos, que están entre el público de la carrera, son testigos de la muerte de su padre, algo que los marcará para siempre y forjará su personalidad.

Años más tarde el hijo menor, un arrogante piloto con poca experiencia, consigue meterse en un equipo de bajo presupuesto gracias a la ayuda de su hermano. Tú serás ese piloto, y tu objetivo no será otro que convertirte en una leyenda. Como tu padre.

La historia tendrá gran importancia en este juego, ya que se irá desgranando a lo largo y ancho de una colección de vídeos de muy buena calidad con un doblaje a la altura. Pero ante todo, no hay que olvidar que *Pro Race Driver* será un juego de carreras en el que tendrás que demostrar tu valía prueba tras prueba y campeonato tras campeonato.

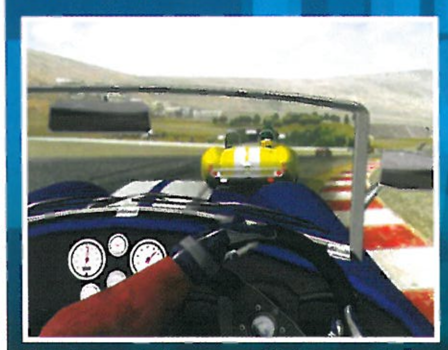
Nueva muesca en el asfalto

Al más puro estilo *Días de trueno*, tu primer paso será convencer al equipo de que eres el piloto que buscan realizando una vuelta de prueba de lo más convincente. En caso de superar la prueba, tendrás la posibilidad de participar en un primer campeonato. Si lo ganas, eso te dará acceso a otra competición de una categoría similar. Subir al podio un número determinado de veces hará que te hagas con una suculenta prima que podrás invertir en mejoras diversas y autos de prestaciones superiores. La puntuación que obtengas en las distintas carreras se irá acumulando hasta que alcances la exigida para desbloquear los campeonatos de mayor categoría.

Las carreras van a ser de lo más espectaculares, tanto por el modelado ejemplar de los coches como por el exacto sistema de ajustes que exige cada uno de los 38 circuitos con licencia oficial recreados. El comportamiento en carrera es el área que los desarrolladores pretenden mejorar sensiblemente de aquí al momento en que el juego se edite, pero el modelo de daños será de lo mejor que se haya visto hasta la fecha en un juego de carreras para PC.



Mientras queden ruedas, podrás seguir compitiendo. Mal que bien.



En alguna de las competiciones podrás participar con coches de época.

DATOS

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Codemasters
EDITOR:	Codemasters
DISPONIBLE:	Marzo



EN RESUMEN

Vuelve la emoción de los Gran Turismo. En *Pro Race Driver* vivirás carreras con hasta 20 coches. El más pequeño fallo puede dejarte fuera de la carrera y cualquier contacto te complicará las cosas. Seguir la evolución del protagonista añadirá interés a un género que suele obviar hilos argumentales.



Este extraño fenómeno merece una visita a boxes para aclarar las cosas.



Van a enviarte a una galaxia muy, muy lejana. Una vez allí, **verás que no consigues librarte del todo de las preocupaciones** terrícolas: **deberás** desarrollar un oficio y **conseguir alguien que te contrate**. A menos que quieras acabar en la cola del INEM intergaláctico.

Por J. Font

Freelancer pretende demostrarte que se puede vivir en el espacio.

FREELANCER



Tras lanzarnos a la conquista de las estrellas con *Starlancer*, el veterano de la simulación galáctica Chris Roberts pretende que nos embarquemos en una experiencia lúdica al estilo de los juegos de rol masivos, sólo que en solitario. Más que de una secuela de *Starlancer*, se trata de un juego independiente que aprovecha parte del hilo argumental y algunas ideas del anterior. El propio Chris Roberts ya ha avanzado algunas claves del argumento, que arrancará cuando un puñado de colonos humanos se instale en la lejana constelación de Sirius. "Las naciones de *Starlancer* estarán representadas, ya que cada una de ellas enviará sus propias naves dormitorio a poblar sistemas solares determinados", explica Roberts. Tu personaje va a llamarse Trent Edison y será uno de los humanos que se esfuerzan por sobrevivir en Sirius en circunstancias muy adversas.

Poco a poco, te irás familiarizando con una compleja geografía espacial en la que encontrarás varios sistemas planetarios dispuestos en círculos concéntricos. El sistema principal de la constelación es Liberty. Es el más estable y la presencia policial en él es muy alta. A su alrededor, se encuentran Bretonia, Kurisari y Rhineland, mucho más peligrosos pero también más interesantes, porque trabajar en ellos estará muy bien remunerado.

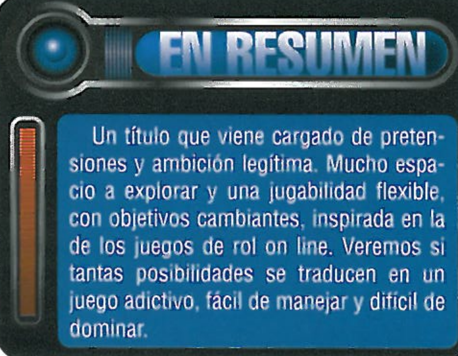


Tu supervivencia dependerá de tu astucia y tu buen comportamiento.



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Digital Anvil
EDITOR:	Microsoft
DISPONIBLE:	Abril



EN RESUMEN

Un título que viene cargado de pretensiones y ambición legítima. Mucho espacio a explorar y una jugabilidad flexible, con objetivos cambiantes, inspirada en la de los juegos de rol on line. Veremos si tantas posibilidades se traducen en un juego adictivo, fácil de manejar y difícil de dominar.

Supervivencia galáctica

Como en los juegos multijugador masivos, se trata de sumergirte como un personaje más en este amplio universo y empezar a buscarte la vida. Para ello, podrás contactar con personajes dispuestos a contratarte para llevar a cabo distintas tareas. Cuando consigas llevarlas a cabo con éxito, recibirás una recompensa y un buen puñado de puntos de experiencia. Si fallas, volverás a vagar por los sistemas en busca de nuevos trabajos con los bolsillos vacíos y una pésima reputación. El dinero que ganes podrás invertirlo en nuevo equipo, armas e incluso naves espaciales.



El vasto universo de *Freelancer* ha tardado años en gestarse.



Las ciudades tienen nombres inspirados en las de la Tierra. ¿Morriña?

En vista del flexible diseño de juego, el principal reto que están encontrando los desarrolladores es diseñar una interfaz que permita hacer de todo de manera intuitiva y sencilla.

Para que te hagas una idea, ahora puedes estar recorriendo la superficie de un planeta y cinco minutos después enzarzarte en un combate espacial con todas las de la ley. Eso supone que hay que renunciar a ciertas cosas y simplificar y automatizar algunas de las opciones. Por tanto, no esperes encontrar en *Freelancer* una simulación compleja de las naves espaciales. Los desarrolladores han apostado por un tipo de control simplificado que permitirá manejar la nave con unas pocas teclas y el ratón.

No esperes encontrar en Freelancer una simulación compleja de las naves espaciales

Explorarás una inmensa porción de espacio, así que no faltarán los agujeros negros ni los asteroides. Para simplificar más las cosas, podrás seguir rutas rápidas predeterminadas para cruzar los sistemas que ya hayas explorado, lo que te ahorrará mucho tiempo y algunos sustos innecesarios.

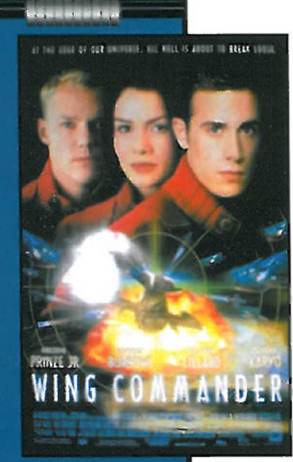
Espacio profundo

El juego incluirá 40 sectores (ciudades) en los que podrás interactuar directamente con los personajes no jugadores. En estas zonas se ha cuidado hasta el mínimo detalle para que tengas la sensación de estar en un mundo real. Recorrerás escenarios realistas y conversarás con interlocutores virtuales que moverán los labios o fruncirán el ceño según convenga. También existirán personajes que formarán parte de tu entorno "afectivo". Es decir, que tendrás familiares y amigos, aunque sean virtuales.

Por lo que hemos podido probar del juego hasta ahora, todo apunta a que difícilmente podrás afrontar las tareas que se te asignen a tiro limpio. En más de una ocasión deberás hacerte con determinados recursos o pasar por puntos del mapa en que la diplomacia, más que una opción, será una necesidad. Según Chris Roberts, "si vuelas la cabeza a un inocente en un sistema como Liberty, rápidamente tendrás a la policía pisándote los talones".

Los desarrolladores han apostado por hacer de *Freelancer* un universo abierto lleno de posibilidades, pero compatible con espectaculares gráficos y un buen hilo argumental. El buen aspecto del juego parece más que garantizado, y su fluidez y verosimilitud dependen de cómo se articulen las misiones generadas en orden aleatorio y la evolución general del universo en que vas a sumergirte.

DE WING COMMANDER A FREELANCER



Los aficionados a la simulación espacial se acordarán de *Wing Commander*, uno de los mejores títulos de un género que no se prodiga en exceso. Chris Roberts fue uno de los artífices de este título y también de la película con el mismo nombre. Más tarde, fundó junto a su hermano menor Erin su propia compañía, Digital Anvil. El primer título de estos estudios fue *Starlancer*, proyecto coordinado por Erin. *Freelancer*, en cambio, iba a ser el proyecto personal de Chris, pero tras la adquisición de la compañía por parte de Microsoft, el mayor de los Roberts perdió parte del control creativo. Ahora, tras años de desarrollo, los Roberts están a punto de lanzarte de nuevo a la conquista del espacio. ¿Habrá película?



Las rutas comerciales te permitirán desplazarte de forma rápida y segura.



A medida que avance el juego, podrás adquirir nuevas naves y armas.



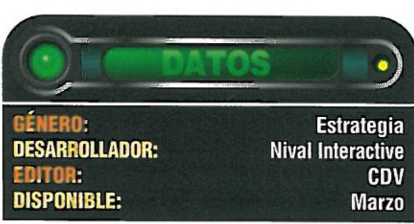
Se está creando una interfaz apta para la mayoría de jugadores.



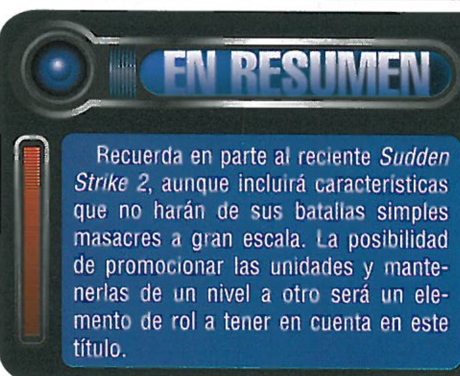
BLITZKRIEG

Por J. Font

Eso de que **la experiencia es un grado** es válido también en tiempo de guerra. **Los soldados de *Blitzkrieg* prometen ser** todos **unos linces** a la hora de aprender y ser más eficientes. El que vale vale y el que no... a hacer de cabo chusquero en la academia militar.



GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Nival Interactive
EDITOR:	CDV
DISPONIBLE:	Marzo



Recuerda en parte al reciente *Sudden Strike 2*, aunque incluirá características que no harán de sus batallas simples masacres a gran escala. La posibilidad de promocionar las unidades y mantenerlas de un nivel a otro será un elemento de rol a tener en cuenta en este título.

B*litzkrieg* es un juego que viene acompañado de estupendas credenciales. Está ambientado en la Segunda Guerra Mundial, el más popular de los escenarios si hablamos de estrategia bélica, y lo firma Nival Interactive, compañía responsable de la saga *Rage of Mages* y *Etherlords*. Es más, lo edita CDV, como *Sudden Strike*, juego con el que tiene más que evidentes puntos de contacto.

Aun así, el juego de Nival va a tener un grado de sofisticación superior al de *Sudden Strike*, sobre todo por la forma en que se están intentando equilibrar elementos de rol y de alta estrategia de combate.

Los frentes de siempre

El juego cubrirá dos de los escenarios de la guerra más funesta que se recuerda, Europa y el norte de África. Podrás enrolarte en campañas bélicas con aliados, alemanes y rusos sin necesidad de dedicar más que una ínfima parte de tus desvelos a la gestión, ya que los desarrolladores han optado por centrar el juego en el apartado bélico.

Podrás enrolarte en campañas bélicas con aliados, alemanes y rusos sin preocuparte de los recursos

Para darle algo más de atractivo, han añadido un sistema de promoción gradual de unidades que aportará el componente de rol. Podrás conservarlas de una misión a otra, e irán acumulando experiencia que las hará más eficaces. En palabras de Dimitry Devishev, jefe del proyecto, "aunque la IA no va a variar, un soldado veterano siempre rendirá mejor en combate que uno normal, ya que este último aprovechará su experiencia para reaccionar de forma más eficiente en situaciones de combate".

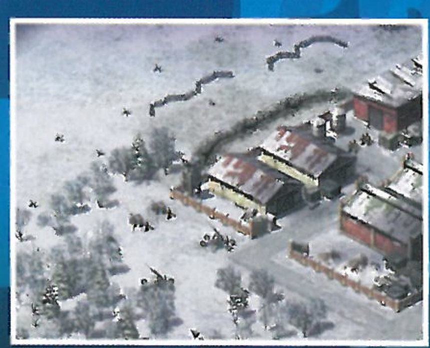
Esto supondrá que las unidades de que dispongas por defecto van a ser poco o nada sacrificables. A medida que avance el juego, el contendiente tendrá más medios y mejores tropas, así que deberás asegurarte de que tienes el personal adecuado para hacerle frente. Y no va a tratarse de una cuestión de número, sino más bien de calidad y competencia.



La orografía limitará el movimiento de las unidades.



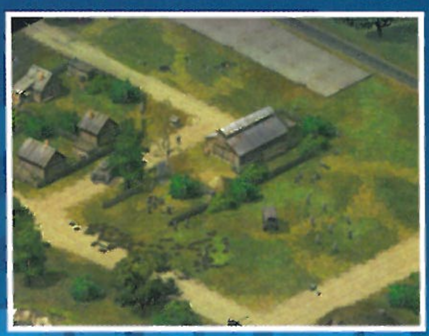
La guerrilla urbana también estará presente en el juego.



Si tienes los pies planos, lo pasarás mal en la estepa rusa.


Los vehículos serán bastante realistas y se tendrán en cuenta los puntos de impacto.


La artillería antiaérea resultará imprescindible en ocasiones.


No siempre podrás capturar la artillería, pero experimentarás su poder.


Podrás pedir soporte aéreo para llevar a cabo distintas acciones.

Las campañas estarán basadas en eventos reales, como nos contaba Devishev: "queremos incluir en el juego todos los aspectos históricos que nos sea posible, pero algunas situaciones reales podían hacer del juego un título aburrido y difícil. En lo que sí nos hemos mantenido fieles a la realidad es en el modelado de las unidades, a las que pensamos incorporar un control de daños lo más detallado posible".

Sobre la estructura que se seguirá en las campañas, Devishev nos explicó que "cada campaña se dividirá en capítulos en los que tendrás que conseguir un objetivo principal y una serie de objetivos secundarios no siempre basados en acontecimientos reales que el juego crea de manera aleatoria. Cumplir estos objetivos secundarios te permite aumentar la experiencia de las unidades en el combate". Al final de cada partida, en la ventana de estadísticas, podrás ver las unidades que han mejorado su rango. Esto es algo habitual en los juegos de estrategia por turnos, como la saga *Allied General*, pero que difícilmente se ve en juegos de estrategia en tiempo real. Además de preservar tus fuerzas más valiosas, también deberás tener en cuenta detalles como el continuo abastecimiento de las unidades o mantener su moral alta.

Todos para uno y uno para todos

Además del componente de rol, el juego goza de notables diferencias respecto a *Sudden Strike*. De entrada, se basará principalmente en el control de grupos de unidades, aunque tendrás la opción de disgregar el grupo y dar órdenes de manera individual, sobre todo a unidades que lo requieren, como los francotiradores o exploradores.

Sin duda, *Blitzkrieg* será un juego mucho más estratégico que *Sudden Strike*. La incorporación de zonas de avitualllamiento y la posibilidad de conservar las unidades de una misión a otra pueden hacer del título de Nival Interactive un tipo de juego reflexivo y tan rico en posibilidades como exigente.

CUATRO RAZONES PARA CREER

La guerra no será lo mismo cuando te des cuenta de que la logística y las habilidades de los soldados pueden decidir su curso. Aunque *Blitzkrieg* siga siendo una incógnita, ya hay sólidas razones para empezar a creer en él.



REAVITUALLAMIENTO

Controlar las zonas de abastecimiento te permitirá acceder a más recursos para emplear en el campo de batalla. Así que intenta que no salten por los aires cuando se las arrebates al enemigo.

CAPTURAR PIEZAS ENEMIGAS



No siempre podrás capturar piezas de artillería o vehículos enemigos, así que en ocasiones mejorar tu equipo a través de la rapiña dejará de ser posible. La victoria pasa por gestionar bien tus unidades.



FORMACIONES

Podrás disponer tus unidades de forma que avancen ordenadamente. La columna permitirá que tus hombres se desplacen a mayor velocidad y se podrá hacer que repten para evitar el fuego enemigo.

INTERVENCIÓN DE OTROS PAÍSES



En algunas misiones tendrás la oportunidad de emplear unidades de otros países. Éstas no te acompañarán en sucesivas misiones, pero la mayor variedad de unidades ampliará el abanico estratégico.

JURASSIC PARK Operation Genesis

Tras todo un historial de **decepciones jurásicas**, por fin **un rayo de esperanza** ilumina a los que seguimos esperando el juego de dinosaurios definitivo. Otro juego se apunta a reverdecer los laureles de la licencia *Jurassic Park*. Y esta vez, **con fundamento**.

Por S. Sánchez

Pues sí, señores, esta vez los síntomas son positivos. Cierto, llevamos muchos años padeciendo juegos con licencia *Jurassic Park* entre discretos y deficientes, pero éste puede ser el comienzo de algo nuevo. Los responsables del proyecto, Blue Tongue Software, tienen experiencia en sacar a flote licencias cinematográficas (firmaron la de *Starship Troopers*) y se ha apostado por un tipo de juego tal vez limitado pero solvente, el de los simuladores de gestión.

Como lo oyes, estamos a punto de asistir al lanzamiento de un juego estilo tycoon en el que controlarás un parque temático lleno de prehistóricos bicharracos con escamas. El enfoque parece de lo más adecuado para sacar partido de una licencia como ésta. Además, *Jurassic Park: Operation Genesis* no va a ser un juego de gestión cualquiera, sino uno que intentará desmarcarse de la competencia: incorporará un motor 3D y un ramillete de opciones inusuales en este tipo de productos.

Saurios con bozal

Como aperitivo, disfrutarás de un completo tutorial, trámite más que necesario cuando se trata de hacerse rico exhibiendo en un mismo espacio hasta 25 especies jurásicas diferentes. En cuanto te familiarices con los recursos básicos de construcción, podrás centrarte en el plato principal del menú: la construcción de un parque.

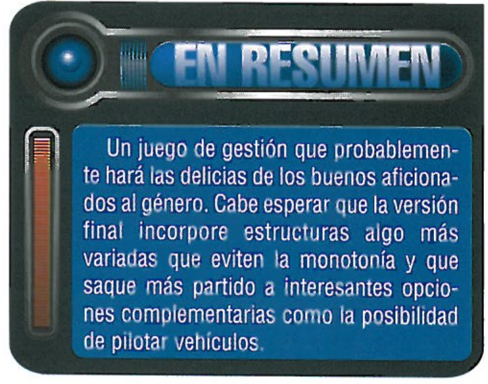
Deberás recurrir a una pequeña pantalla que permite modificar variables como el tamaño del recinto, la densidad de los bosques y la cantidad de ríos. A cada variable corresponde una barra que puede desplazarse para hacer que aumente o disminuya. Una vez alterado todo lo alterable, deberás situar la entrada (idéntica a la de la película). De ella partirá el sendero que seguirán los futuros visitantes del parque.

El siguiente paso será entrar en harina con un par de especies de dinosaurios, un equipo de investigadores, otro de arqueólogos y algo de dinero a tu disposición. Construirás las vallas que las dos primeras instalaciones y ya podrás dedicarte a incubar cualquier especie de dinosaurio, siempre y cuando dispongas de su ADN. Como los dinosaurios nacerán en el laboratorio-criadero, este edificio deberá estar dentro del recinto vallado.

Podrás construir cuantos criaderos quieras, pero será recomendable ahorrar algo de dinero utilizando un solo recinto para crear el mayor número posible de especies jurásicas compatibles entre sí. La compatibilidad entre especies no será ningún misterio, sino más bien cosa de sentido común: no deberás mezclar herbívoros



GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Blue Tongue Software
EDITOR:	Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Abril







Si uno de tus dinosaurios escapa, los visitantes huirán en estampida.



Será necesario colocar puestos de comida en tu parque.



Desde el puesto de cuidadores, podrás tomar el control del helicóptero.



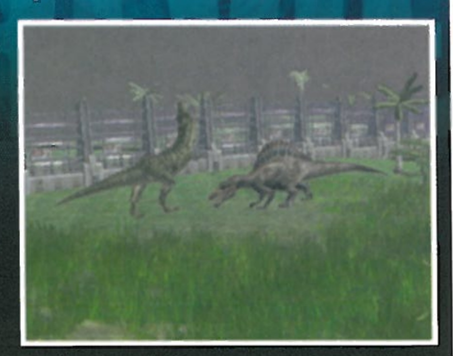
Conseguir el ADN de las mejores especies no será nada fácil.



No es habitual que un juego de gestión incorpore un motor 3D.



Podrás conocer en todo momento la opinión de los visitantes.



Será posible albergar varias especies en una misma jaula siempre que sean compatibles.

con carnívoros, estos últimos deben alimentarse en comederos, no devorando el producto de otros experimentos genéticos.

El día de la bestia

Según avance el juego, tus preocupaciones se irán sofisticando, ya que deberás tener en cuenta factores como el tipo de vallas que necesite cada especie de dinosaurios o la seguridad y las posibilidades que ofreces a los visitantes. Tendrás que contratar personal de limpieza, colocar puestos de comida, bancos para sentarse, lavabos y puestos de observación. La mayoría de estas instalaciones y accesorios podrán añadirse a tu parque en cuanto se te informe de que están disponibles.



Se trata de un tycoon en el que controlarás un parque temático lleno de prehistóricos bicharracos

Además, deberás tener muy en cuenta que algunos de los dinosaurios exhibidos serán criaturas muy peligrosas. Es casi seguro que te verás obligado a contratar personal de seguridad. Bastará con que pongas a su disposición un helicóptero y un jeep para que tan intrépidos profesionales asuman tareas como la vacunación de los animales, dormirlos en caso de que sea necesario o acabar con ellos en situaciones extremas. Eso sí, si eres de los que prefieren no delegar las tareas importantes, podrás asumir tú mismo las tareas de seguridad y controlar el helicóptero o el jeep desde una cómoda perspectiva en tercera persona.

Para que tu parque no caiga en la monotonía, deberás enzarzarte en una búsqueda continua de ADN que te permita desarrollar nuevas especies. Eso implica echar mano del equipo de búsqueda de que dispondrás por defecto, ampliarlo e indicar en qué áreas del planeta quieres que realicen excavaciones. Periódicamente, irán encontrando fósiles de los que podrás extraer información genética. En cuanto tengas un alto porcentaje del ADN de un animal concreto, podrás criarlo y hacer que se incorpore a tu zoo.

Al margen de la simple gestión de parques, el juego ofrecerá dos modos alternativos: un sistema de misiones en el que pilotarás los vehículos de los cuidadores y se te irán asignando misiones concretas (rescates, safaris fotográficos) y un modo libre en el que dispondrás de cuantos dinosaurios quieras en un hábitat natural. Esta última opción permitirá comprobar el gran trabajo que están llevando a cabo los desarrolladores con la inteligencia artificial de los dinosaurios y hacerte una idea aproximada de cómo debían ser las cosas en el muy lejano jurásico.





ANÁLISIS A LA CONTRA

MAFIA

No creo que estuvieseis muy acertados a la hora de valorar *Mafia*. Soy un auténtico viciado de este juego y creo que lo que decís es erróneo. Los requisitos necesarios tampoco son tan increíbles y tampoco es tan difícil. Sólo hay que intentarlo unas cuantas veces, lo cual da entretenimiento para más tiempo. El precio no es tan elevado, en mi opinión es normal (esto lo digo comparándolo con otros juegos). Los gráficos del juego son geniales: cuando golpeas un coche con el bate, la deformación es excelente. Las armas son variadas, no muchas pero sí suficientes. El final es sorprendente, y eso que tengo la versión inglesa, porque enterarse de todos los detalles de las conversaciones en español debe ser... En mi opinión, es ligeramente mejor que el *GTA III*, sobre todo por lo real que es. Se echa gasolina; tienes el cuentakilómetros; si te saltas un semáforo no te detienen, sólo te multan... No creo que el Sr. S. Sánchez haya escapado de una sucia mazmorra, como dijo aquel elemento de cuyo nombre no quiero acordarme, pero sí que se ha quedado un poco corto en la nota. La nota que se merece *Mafia* es un 9.

Pablo "Garbanzo" (e-mail)

Envíanos tu texto por carta indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre a Game Live - C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona o mediante e-mail a gamelive@ixo.es indicando análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Ésta es Mila, o sea, Sánchez Jr. en mujer, en virtual, en fuerte y en guapa.

Nunca las desgracias vienen solas. Tras meses soportando a Garcia y su obsesión por la estrategia sesuda, ahora resulta que encima nos devuelven por defecto de fábrica a Moncayo, redactor bumerang y defensor a ultranza de la pureza de la lengua. Pues nada, a reintegrarlo en nuestro equipo.

Faltan cuatro semanas:

Mes nefasto para nuestro equipo: Amnistía Internacional nos incluye en su informe "Haz click y tortura", Bush Jr. opina que hemos pasado a formar parte del eje del mal (en sustitución de Irán, que lleva meses portándose mejor) y la directiva de esta santa casa dice que o cambiamos de método o nos queda medio telediario.

Faltan tres semanas:

El nuestro es uno de aquellos equipos que se crecen ante la adversidad. Ante la escasez de lanzamientos que analizar, redoblamos los esfuerzos para encontrar futuras joyas incluso debajo de las piedras. La redacción casi al completo parte allende nuestras fronteras para descubrir los secretos de los títulos más esperados de los próximos meses.

Faltan dos semanas:

El coronel Font, que partió hacia Los Angeles para probar in situ la sorprendente expansión de *Warcraft III*, ya ha vuelto. Pero dice que no va a soltar ni prenda hasta el número que viene. Con él, que aporta algo de materia gris a este equipo, y Nava, que por fin ha dejado de estar reunido o al teléfono, entramos en la recta final del número.

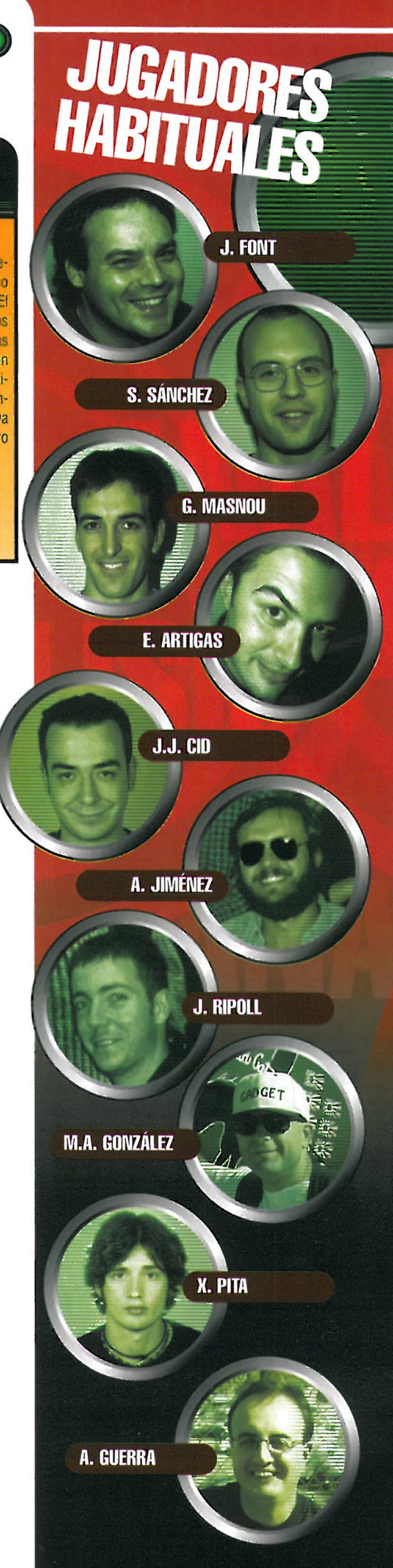
Falta una semana:

Vamos sobrados. Hasta tenemos tiempo de centrarnos en nuestras vidas virtuales. Sánchez, por ejemplo, ha invertido 27 días y 9 horas de tiempo real en llevar su personaje de *Dark Age of Camelot* al nivel 50. Y le han sobrado ratos para escribir algún artículo y hasta coger la primera curda de su vida.

Hora cero:

Como con esto del cierre se nos ha pasado miserablemente el cumpleaños de los compañeros Font, Sol, Navarrete y Garcia (no les hemos regalado ni una mísera piruleta), hablamos de ellos en la Cuenta atrás, a ver si eso compensa. ¿Que no? Pues nada. Que les den. Es lo que hay.

JUGADORES HABITUALES



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

¿Cómo que quién era el gordo de que hablábamos el mes pasado en esta sección? Pues Papá Noel, quién sí no. Un tipo que a la vez es feo, bueno (hombre, después de todo, regala cosas) y malo (allana moradas, explota a renos indefensos, hace competencia desleal a los mucho más altruistas Reyes Magos).



EL BUENO

Eike, el protagonista de *Shadow of Memories*, es un buen tipo. Eso sí, tiene una serie de peculiaridades que le convierten en un héroe no apto para todos los públicos: es alemán, es un seductor nato y le da por morirse una y otra vez, como le pasaba al Bill Murray de *Atrapado en el tiempo*.



EL FEO

El sueño de la razón produce monstruos. Mientras los tipos de la secta aquella siguen vacilándonos de que clonan seres humanos a tutiplén sin aportar una triste prueba, el baúl de las pesadillas genéticas ya está abierto gracias a *Impossible Creatures* y su elenco de espantosas atracciones de feria.



EL MALO

¿Quién peor que el compañero Ripoll, que ha tenido la desfachatez de decir que El bueno, el feo y el malo le parece una tontería? Si no fuese por esta sección que tanto critica, ni siquiera sabría que los ingleses son los malos de *Highland Warriors*, que se lo montan fatal con los montaraces pero bonachones escoceses.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

Idioma Textos de pantalla — Voces

- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Si tiene o no restricciones de edad.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Relic Entertainment • **EDITOR:** Microsoft • **PRECIO:** 49,99 €

¿La rino-araña? ¿El escorpi-puma? ¿La rana-burón? ¿Pero **de qué aberraciones hablamos**, de dónde han salido semejantes bichos? Tranquilo, **sólo son pruebas. El último grito en clonación** y juegos con ADN animal llega a tus manos. **Tú decides el resultado** final. ¿Estás pensando en una cebra-búho? ¡No serás capaz!

Por A. Guerra

IMPOSSIBLE CREATURES



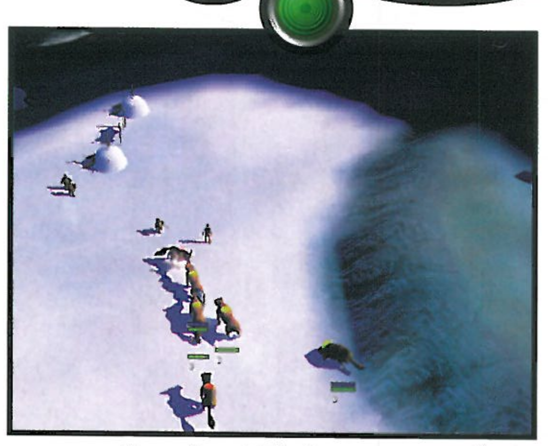
Nada como deslumbrar con tu primer trabajo para que el siguiente despierte expectativas inusitadas. Si no, que se lo digan a Valve, que aún no ha publicado nada tras *Half-Life*. O a Relic, que fue capaz de reavivar un género retorcido en sí mismo con su ópera prima, *Homeworld*, antes de empezar a dormirse en los laureles.

Desde entonces, poco se supo de ellos. Realizaban un nuevo juego de estrategia en tiempo real ambientado a finales de los años 30 que iba a titularse *Sigma*, el nombre de la tecnología científica que permitiría combinar los genes de dos animales entre sí para lograr un híbrido. ¿Abominable? ¿Fascinante? En nuestras manos estaría la posibilidad de diseñar criaturas imposibles. Al final se decidió cambiar el título de ese juego que ahora, por fin, llega a nuestras manos.

Ha tardado lo suyo. Más de tres años de desarrollo para concebir algo nuevo, distinto y atractivo que llevarnos a la boca. Y es que sólo de pensar en elefan-tigres, gacela-gartos y cocodri-leones se te pone la piel de gallina.

Un Indiana en apuros

En 1937, Rex Chance (tu personaje) recibe un mensaje de su padre, un brillante científico desaparecido hace muchos años, que le lleva a dirigirse a las islas Variatas, en el océano Pacífico. A su llegada, se ve acosado por las hordas de Upton Julius, el supervillano empresario que ha decidido borrarte de la faz



No sería un ETR sin su correspondiente dosis de "niebla de guerra".

de la Tierra y emplear la inquietante tecnología Sigma en su propio beneficio. Ahora Rex depende de ti, pero no te preocupes. Es un aventurero nato que ha recorrido el planeta de norte a sur y de este a oeste. Claro que ya creía haberlo visto todo, y pronto comprobarás junto a él que no es así.

Impossible Creatures es un juego de impecable presentación. Combina voces e imágenes de alta calidad con una bonita banda sonora y un diseño a medio camino entre el cómic y las películas de aventuras de toda la vida. Además de las opciones de configuración de rigor, el menú cuenta con un buen tutorial interactivo que muestra paso a paso la mecánica del juego. En fin, que el nivel es alto, pero sólo hay un elemento no visto previamente en juegos de este tipo: la composición de tu ejército.

Rex tiene mucho camino por recorrer y, mientras tanto, se dará de bruces con numerosas bestias propias del reino animal salvaje. En lugar de matarlas, de entrada hay que conseguir su ADN para incorporarlo al laboratorio y mezclar los animales a pares utilizando la tecnología Sigma. No hay límites: hormigas con elefantes, tiburones con lobos, cebras con escorpiones... Es cosa tuya, tienes miles de combinaciones por descubrir.

Puedes llevar a cabo este trabajo antes de empezar una partida o durante la misma, ya que el tiempo se detendrá mientras tanto. Y no resulta sencillo. Su complejidad estriba en que cada animal cuenta con bastantes características (salud, defensa, velocidad, tamaño, alcance de su visión...), algunas de ellas únicas (ataques eléctricos, disparos), por lo que la criatura resultante de su mezcla ve incrementados sus números en unos apartados y disminuidos en otros.

Así, puede que algunos sean enormes y veloces pero no resistan un asalto en combate, mientras que otros más lentos y pequeños soporten largos castigos sin desfallecer. Los hay ideales para ir en primera línea por sus temibles mordiscos, o para cubrir los flancos percibiendo los peligros que se avecinen, incluso en la retaguardia si pueden disparar. ¿Te suena esto a ejército?

Pese a su original planteamiento, *Impossible Creatures* no deja de ser un

POR TIERRA, MAR Y AIRE

Amén de numerosas habilidades y miles de combinaciones físicas, las bestias de *Impossible Creatures* se caracterizan por la zona en que se mueven.



TERRESTRES

Las primeras que puedes crear. No son capaces de escalar montañas, pero algunas dan espectaculares saltos para golpear primero al enemigo. También las hay que escarban como topos para pillar desprevenidos a sus oponentes.

ANFIBIAS



Te evitarán dar largos rodeos para moverte entre islas, y son una pesadilla constante de cara a las construcciones marinas. Si tienen sónar, detectarán cualquier cosa que se les acerque, ya esté camuflada o emplee invisibilidad.



AÉREAS

Sólo disponibles en los niveles más avanzados. Su plena libertad de movimientos tiene un precio: son frágiles y, si avistan una torreta antiaérea, es para echarse a temblar. Recomendable dotarlas de ataques eléctricos y proyectiles.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)
Mínimo: PII 500; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 1000; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 6 — Internet: 6

Idioma Textos de pantalla: Voces:

VEREDICTO

Un juego variopinto, divertido y sencillo. Pese a sus virtudes, no deja de ser un título hasta cierto punto fallido, que desaprovecha una más que interesante premisa central. El fascinante proceso de creación de animales y las partidas multijugador redimen en parte a este clon de *Command & Conquer*.

7



Los gráficos mantienen el tipo incluso en los mayores niveles de zoom.


Las unidades aéreas son muy rápidas, pero de una fragilidad excesiva.


Las batallas son tumultuosas y difíciles de seguir y corregir tácticamente.

absoluto deudor de la estrategia en tiempo real de toda la vida. Recolecta los recursos del terreno, conforma tu base, desarrolla docenas de unidades, protégete y lánzate a descubrir el escenario y aniquilar enemigos por doquier. Todo de forma simplificada, sin que tengas que volverte loco controlando mil temas a la vez.

Se va al grano desde el principio, eliminando todo atisbo de complejidad innecesaria para que un amplio sector de jugadores pueda integrarse en el desarrollo del programa fácilmente. Más interesantes son las secuencias entre fases que explican la evolución de la aventura de forma bastante humorística, aunque sin llegar a los extremos de *Giants*.

De esta manera, se introducen distintos personajes principales en la historia, como la adorable Lucy o el diabólico Whitey, mientras que otros van y vienen según avances en la campaña. Y si vas buscando acción pura y dura, organízate unas batallas rápidas en los escenarios y con las condiciones que desees y juégalas contra el ordenador o en modo multijugador.

¿Te suena a C&C?

Es en esas partidas rápidas cuando se revela la naturaleza intrínseca del juego, un *Command & Conquer* del siglo XXI aderezado con esa jugosa salsa que conforman los animales imposibles. Por mal estratega que seas, basta para triunfar que tengas cuidado a la hora de combinar criaturas y luego las lances en turbas sucesivas contra el enemigo.

Quizá decepcione a los amantes de la profundidad táctica, pero será un gran divertimento para los que se regodean en la belleza gráfica, la calidad de las texturas y la espectacularidad de las batallas sin importarles nada más que desarrollar su tecnología. Como es de rigor, cuentas con cinco niveles de construcción. A cada peldaño que subes, tienes a tu disposición mejores combinaciones y alteraciones genéticas que aumentan las estadísticas de tus unidades.

Pese a su original planteamiento, no deja de ser un juego deudor de los clásicos del género

Generadores eléctricos, radares, torres antiaéreas, turbinas, criaturas anfibias y voladoras aparecen progresivamente en primer plano, y de su uso dependen los sudores que recorran nuestra frente. La IA enemiga también mejora a cada fase, y su velocidad y organización termina cogiéndote por sorpresa cuando menos lo esperas.

Se echa de menos mayor complejidad en el proceso de creación, en tanto que delimitas a tu antojo los resultados seleccionando cabeza, torso, patas delanteras y traseras, cola, alas y pinzas de entre los dos animales escogidos, pero sin visualizar los pasos intermedios de metamorfosis. Por el contrario, cabe destacar las divertidas partidas multijugador: se pueden formar equipos de hasta tres contra tres y todo transcurre a gran velocidad.

La libertad de movimiento con la cámara 3D (estilo *Dungeon Siege*), una larga y variada campaña, la riqueza narrativa y el interés que suscitan los nuevos niveles de construcción hacen de *Impossible Creatures* un juego notable. Además, incluye un editor de niveles con el que puedes crear tus propios mapas. Si no te importa afrontar confusas batallas de escasas posibilidades estratégicas y muchos animales estrafalarios correteando por la pantalla, aquí encontrarás divertimento creativo para rato.


El color de los halos sirve para distinguir a los contrarios en plena batalla.


No hay estructura enemiga que soporte un ataque masivo.


La calidad de los dibujos y diálogos hilvanan la interesante historia.



SHADOW OF

Una aventura que **pasó desapercibida hace cosa de un año** en su versión para PlayStation 2. En PC, **con un público más adulto** y acostumbrado a las aventuras, puede (y **debe**) **correr distinta suerte**. Sobre todo, **gracias a su original premisa: el protagonista muere** en la primera escena y sigue muriendo capítulo tras capítulo.

Por G. Masnou



Aunque un juego de acción o de estrategia puede sobrevivir perfectamente sin un buen argumento, las aventuras gráficas necesitan historias sólidas y atractivas que las respalden. Un buen guión puede bastar incluso para que perdonemos serias deficiencias en otras áreas, ya sea el apartado gráfico o incluso el diseño de la interfaz. Si hay una buena historia, habrá una buena aventura.

Y *Shadow of Memories* tiene un magnífico hilo argumental. Es más, uno que roza el sobresaliente. Al igual que en *Memento*, el espléndido film de Christopher Nolan, la historia está contada al revés: empieza por el final para ir acercándote paso a paso al sorprendente principio. El resultado es un juego muy poco habitual. Y tan absorbente como las mejores compresas.

MEMORIES

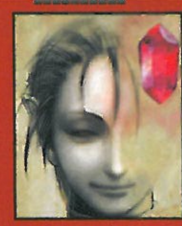
El cielo se equivocó

Burlar la muerte. Ésa es la clave. La historia arranca un 8 de abril del año 2001. El día es tranquilo y soleado, y tu personaje recorre las solitarias calles de una aldea perdida del interior de Alemania, Lebensbaum. Sin previo aviso, alguien se te acerca por detrás y te asesta una mortal puñalada en la espalda. Pero no despiertas en los aledaños del infierno, sino en una extraña sala repleta de objetos psicodélicos. A lo lejos se oye una voz de ultratumba. Alguien ha decidido darte una segunda oportunidad. Viajarás treinta minutos en el pasado, y ése es el margen de que dispones para cambiar el destino y evitar que te asesinen. La cuenta atrás empieza ya.

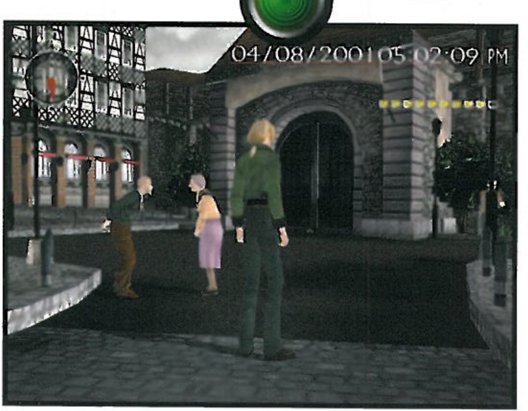
El destino ha puesto en tus manos un arma poderosa: el digipad, un libro mágico que otorga al portador el don de viajar por el tiempo. Pero no creas que va a resultarte fácil cambiar el curso de los acontecimientos. Cada uno de los nueve capítulos de los que consta el juego empieza con tu propia muerte. Concretamente, morirás atropellado, apuñalado, golpeado por un objeto contundente, lanzado al vacío, quemado, envenenado y de un balazo. Entre muerte y muerte, dedicas tu tiempo a viajar al pasado, fisgoneando por todos lados con el objetivo de descubrir la forma de evitar tu muerte y, de paso, averiguar por qué alguien se está tomando tantas molestias en enviarte al otro barrio.

Si años atrás jugaste a *Day of the Tentacle*, te costará unos pocos minutos adaptarte a la curiosa mecánica del juego. Todo lo que haces en el pasado tiene su efecto en el futuro. Con esta premisa en mente, puedes solventar la mayoría de puzzles del juego sin excesivos proble-

FINALES ALTERNATIVOS



Shadow of Memories **es un juego breve. Extremadamente breve. Bastan apenas seis horas de ardua dedicación para completar la aventura. Sin embargo, y siguiendo con una práctica muy habitual en los juegos para consola, los desarrolladores de Konami han añadido un total de seis finales alternativos con el único propósito de alargar un poco más la algo escasa esperanza de vida del producto. Para ver cada uno de los finales no hará falta que completes la aventura seis veces, te bastará con cargar el capítulo 8 y tantear desde allí todas las combinaciones posibles.**



La aventura se desarrolla en el mismo escenario en distintas épocas.

mas. Un ejemplo: el primer enigma del segundo capítulo. Alguien te dispara desde la rama de un árbol de aspecto milenario. ¿Cómo evitarlo? Pues viajando al año 1500 para que el jardinero, en lugar de plantar el árbol, coloque una estatua. Regresa a la época actual y... ¡bingo! El asesino ya no tiene árbol desde el cual dispararte. ¿Captas la idea?

Aventura en desuso

A pesar de la impresión que puedan dejarte las imágenes, *Shadow of Memories* no es una aventura gráfica al uso. Se trata de una conversión directa de un juego para consola, lo que supone que su mecánica resulta más sencilla de lo habitual. Todo se te da masticado para hacer posible una fácil digestión.

Hay iconos que te ayudan a abrirte paso a través de los escenarios y que te indican el lugar exacto en que puedes hallar cada objeto. Raros son los puzzles de intrincada lógica que sólo se resuelven por casualidad o por intervención divina. Los diálogos son cortos y concisos, con énfasis en darte la información tan velozmente como sea posible. No hay objetos basura, sólo unos pocos ítems esenciales para progresar en la aventura. Además, los desarrolladores han tenido la gentileza de incluir un práctico diario en el que quedan grabadas las partes más reveladoras de los diálogos que sostienes con el resto de personajes presentes en la aventura.

Eso sí, mueres con insólita frecuencia. Sin previo aviso. Una y otra vez. En el juego de Konami, la muerte acecha tras cada esquina y abundan las situaciones a cara o cruz que sólo se resuelven si realizas la acción justa en el momento exacto. Como sólo se puede grabar la partida una vez completado el capítulo, es más que pro-

¿QUIÉN ES QUIÉN?

Pocas veces toparás con una galería de personajes tan bien perfilados. A lo largo de la aventura, conocerás a un montón de gente que te echará una mano o hará lo imposible para entorpecer tu investigación. Aquí tienes a los cuatro con más peso en el desarrollo de la historia.

EIKE KUSCH

El protagonista principal de la historia. O sea, tú. Es un tipo muy simpático y cuyo atractivo físico causa furor entre las mujeres de Lebensbaum. Desgraciadamente, tiene la mala costumbre de morir cada dos por tres, con lo que sus ligues suelen terminar de forma trágica.



DANA

La bella camarera del café en que Eike despierta tras ser resucitado por primera vez. Es una chica muy tímida y huérfana que quedará atrapada de forma accidental en el año 1500. Por supuesto, será responsabilidad de Eike ir en su búsqueda y devolverla al tiempo actual.



HOMUNCULUS

Éste es el individuo que, por alguna extraña razón, quiere que Eike sobreviva a su asesinato a cualquier precio. Además de resucitarte a menudo, te obsequiará con el digipad y valiosísimos consejos sobre cómo seguir con vida en las peligrosas calles de Lebensbaum.



LA PITONISA

Otro personaje sin cuya ayuda difícilmente llegaría Eike al final de la historia. De forma totalmente desinteresada y gratuita te predecirá el futuro siempre que quieras. Eso sí, la mayoría de vaticinios describen con todo lujo de detalles la forma horrible en que morirás.





Los diálogos son breves y concisos y fluyen con total naturalidad.



Homunculus parece tener un especial interés por apoderarse de esta gema.



Las féminas de Lebensbaum resultan igual de bellas en cualquier época.

A pesar de la impresión que puedan dejarte las imágenes, no es una aventura

bable que el juego te resulte desesperante en alguna de sus fases, sobre todo cuando te veas obligado a repetir una y otra vez la misma escena.

En cuanto a gráficos, poco puede hacer la pobre y esquemática representación en 3D de la aldea de Lebensbaum frente a la abrumadora calidad gráfica de muchos de los juegos aparecidos últimamente. A nivel técnico, esta aventura sólo puede presumir de las expresiones faciales de los protagonistas, que comunican de forma convincente sentimientos de alegría, rabia o tristeza. Ello hace que contemplar las largas escenas de vídeo que constituyen parte de la médula del juego se convierta en un auténtico placer.

Dejando los aspectos estéticos a un lado, *Shadow of Memories* es un juego que sorprende por su original punto de partida, sobre todo si eres un aventurero curtido con las aventuras de apuntar y pulsar de toda la vida. Sumergirse en su densa historia y su absorbente desarrollo puede ser difícil, pero asegura una de las experiencias más completas que ha deparado últimamente un juego de aventuras.



Eike pide a gritos los servicios de un buen asesor de imagen.



El inventario es sumamente práctico y muy sencillo de manejar.



Eike amenaza a la plebe del año 1500 con un mechero.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** SE-Games • **EDITOR:** Data Becker • **PRECIO:** 49,95 €



Por X. Pita

HIGHLAND WARRIORS

Escocia es un hervidero. Clanes contra clanes y clanes contra ingleses. Todo **un festín de sangre y corazas abolladas.** *Highland Warriors* te invita a un garbeo por tan sugerente escenario. Y a que aparques, si puedes, la sensación de que **esto ya lo viste antes.**

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 600; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

VEREDICTO

Highland Warriors es la enésima reencarnación de *Age of Empires*, sólo que esta vez la guerra virtual deja de lado a los grandes imperios. Previsible en concepción de juego y algo farragoso en cuanto a interfaz. Recomendado para principiantes o muy fanáticos de la estrategia en tiempo real.

5,5

Demasiadas guerras virtuales, demasiadas hazañas de postín, excesivas invasiones sin salir de casa. No descubriríamos la receta de la Coca-Cola si en un arrebato de lucidez periodística nos diese por afirmar que el género de la estrategia está algo saturado. O más que eso, repleto de juegos que, lejos de explorar nuevas tendencias o crear subgéneros, vuelven por los fueros de Ensemble y su *Age of Empires*. Los creadores de tan lucrativa saga tienen su disculpa. Es un hecho que *Age of Mythology* no ofrece nada que no hayamos visto antes, pero Ensemble tiene la patente y se ha ganado a pulso el derecho a repetirse.

Más allá de *Age of Empires*, hay dos tipos de juegos en lo que a estrategia en tiempo real se refiere. Los que fagocitan sin rubor sus postulados y los que recogen el testigo del género, retuercen los clichés y crean, casi sin quererlo, algo nuevo. Ed del Castillo, por ejemplo, demostró que no todo estaba dicho con su *Battle Realms*. Limitaciones en el tipo de recursos, unidades de combate bien diseñadas, entorno de juego que incidía directamente en el comportamiento del enemigo... Por desgracia, *Highland Warriors* está muy lejos del dinamismo de *Age of Empires* y de la vanguardia de *Battle Realms*.



Los héroes suelen tener una beneficiosa influencia sobre la tropa.

Una Escocia de manual

Lo peor de *Highland Warriors* es su nula capacidad para sorprender. Cae tantas veces en el tópico que cualquiera mínima-

GUERRA A CUATRO BANDAS

Tres clanes (los MacDonald, los MacKay y los Cameron) y el ejército inglés se baten el cobre en esta Escocia poligonal.



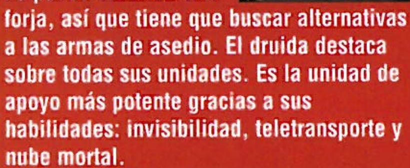
MACDONALD

Civilizados y muy avanzados tecnológicamente, están lejos de ser guerreros sedientos de sangre. Una de sus unidades más valiosas es el comerciante. Gracias a él, podrás conocer el estado del ejército enemigo (emplazamiento de sus tropas, estado de su economía...) y hasta sobornar a las unidades rivales.



CAMERON

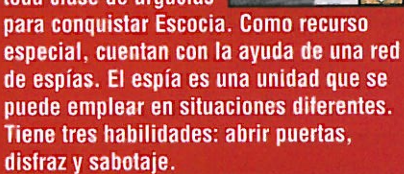
Poco desarrollados tecnológicamente, pero grandes guerreros. Tienen unidades de choque muy fuertes que pueden decantar la balanza en combate. Su mejor unidad es el guerrero asesino. Posee dos ataques especiales, el lanzamiento de hacha y el torbellino, que pueden llegar a golpear tres veces al rival.



MACKAY

En ellos, la fuerza mágica es muy fuerte. Es el único pueblo que no puede construir una forja, así que tiene que buscar alternativas a las armas de asedio. El druida destaca sobre todas sus unidades. Es la unidad de apoyo más potente gracias a sus habilidades: invisibilidad, teletransporte y nube mortal.





INGLESES

Los malos del juego. Sibilinos y diplomáticos, utilizan toda clase de argucias para conquistar Escocia. Como recurso especial, cuentan con la ayuda de una red de espías. El espía es una unidad que se puede emplear en situaciones diferentes. Tiene tres habilidades: abrir puertas, disfraz y sabotaje.



Es vital organizar las tareas en tu campamento base.



Las clásicas escenas no interactivas te introducen en la historia del juego.

mente familiarizado con el género puede adelantarse a la mente pensante que perpetró el guión, las misiones o el diseño de unidades.

Sí, es un juego de estrategia de toda la vida. Hay recolección de alimentos, creación de ejércitos, árbol tecnológico y experiencia de las unidades (algo original hace cosa de un año, pero ya muy explotado desde la salida de *Kingdom under Fire*).

El escenario histórico recreado es lo único que tiene un punto de diferencia, ya que sólo el decepcionante *Braveheart* había recreado antes (con ciertas y lógicas licencias poéticas) los ires y venires del pueblo escocés. Pictos, escotos e ingleses se dan cita en esta simulación virtual de esa época en la que pequeños clanes de guerreros vestidos con faldas a cuadros se partían la cabeza mientras el malvado inglés avanzaba hacia el norte.

Hay cuatro campañas en el juego que conviene jugar de manera ordenada. No sólo porque de esa manera uno entiende mejor la historia que se quiere contar, sino porque la dificultad sigue un camino ascendente.

La pesadilla de Molyneux

Peter Molyneux, el gurú de los juegos en los que te conviertes en Dios, tenía un sueño: crear una interfaz limpia, que prescindiese por completo del uso de los botones. *Highland Warriors* sería su pesadilla, la antítesis de su juego ansiado. La pantalla principal de juego se encuentra obscenamente invadida. Hay filas de botones a la izquierda, a la derecha, indicadores arriba y más botones abajo. Eso sí, las opciones del juego permiten editar la interfaz a gusto del consumidor. De todas formas, a poco que te familiarices con los comandos de *Highland Warriors*, acabarás optando por los atajos de teclado, mucho más cómodos y rápidos.

Por desgracia, Highland Warriors está lejos del dinamismo de Age of Empires

En definitiva, *Highland Warriors* vive del tópico. Un par de novedades más o menos camufladas no sirven para tapar el resultado final: un juego previsible que pasados los años sólo recordaremos los desarrolladores y el crítico encargado de hacer el análisis.



La caballería resulta de lo más efectiva contra los lanceros.

GÉNERO: Infantil • **DESARROLLADOR:** Monte Cristo • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 19,95 €

Un *Jurassic Park* de línea infantil sin el derroche de ideas y medios que caracterizará al juego de gestión "oficial" de la película de Spielberg. Niños, pequeñuelos, **seres diminutos: llega la hora de la gestión** jurásica a pequeña escala.

DINO ISLAND

Por G. Masnou

Diez años después del estreno de *Parque jurásico*, la dinosauriomanía sigue más vigente que nunca. El último juego con escamas jurásicas que se asoma a los PC es *Dino Island*, un simulador de gestión en el que, como en la película que instauró la fiebre, debes hacerte cargo de un parque abarrotado de bestias prehistóricas.

Antes de empezar a construir como un loco, tienes que hacerte con la materia prima esencial para que el parque funcione: los dinosaurios. Y para ello, nada como echar mano de las posibilidades que te ofrece la genética. Los laboratorios de *Dino Island* permiten cruzar genéticamente a dos dinosaurios, alterar las características de cada uno de ellos y, evidentemente, clonarlos para aumentar el número de ejemplares de un mismo individuo.

Que empiece el negocio

Ya con una multitud de variopintos dinosaurios en tu poder, necesitarás un lugar en donde ubicarlos. Cada especie requiere su propia alimentación y un entorno adecuado. Por supuesto, ni se te ocurra mezclar dinosaurios herbívoros con carnívoros o los primeros se extinguirán en menos que canta un gallo.

El siguiente paso debe ser la construcción de un completo parque de atracciones, al estilo de los juegos de la serie *Theme* de Bullfrog. Dispones de una gran variedad de infraestructuras y edificios, desde restaurantes y puestos de comida rápida a tiendas de regalos y atracciones. A todo ello hay que sumar la opción de añadir espectáculos que tienen a los dinosaurios como únicos protagonistas, ya sean brutales combates o carreras de obstáculos. Por último, deberás contratar a todo el personal necesario y procurar que el flujo de visitantes sea continuo y numeroso.

Si deseas exprimirte los sesos, adoras los dinosaurios y aún tirabas de chupete a finales de los 80, tal vez te guste este juego. Por lo contrario, si eres un veterano de los juegos de gestión de parques temáticos y lo que buscas son novedades, será mejor que guardes las distancias.



Una de las opciones complementarias son los combates entre dinosaurios.



Si el público se divierte, el dinero fluye con generosidad.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

aDeSe TP

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces ✗

VEREDICTO

Esta creación de Monte Cristo sorprende por su complejidad y nivel de dificultad a pesar de tratarse de un producto destinado a un público más bien infantil. Aunque no se trate de ninguna maravilla, tiene una correcta factura técnica y garantiza muchas horas frente al ordenador.

5,5



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Spellbound Software • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 19,95 €

AIRLINE TYCOON Evolution

Por J. Font

Por fin vas a saber cómo se siente un tiburón en un estanque lleno de pirañas. **Sentirás** en tus lustrosas escamas **el mordisco de la competencia y las prisas** agónicas **para que** el maldito balance cuadre y **tu compañía** de trastos volátiles **llegue a fin de mes**.

Comprar barato y vender caro es la socorrida máxima de este juego.

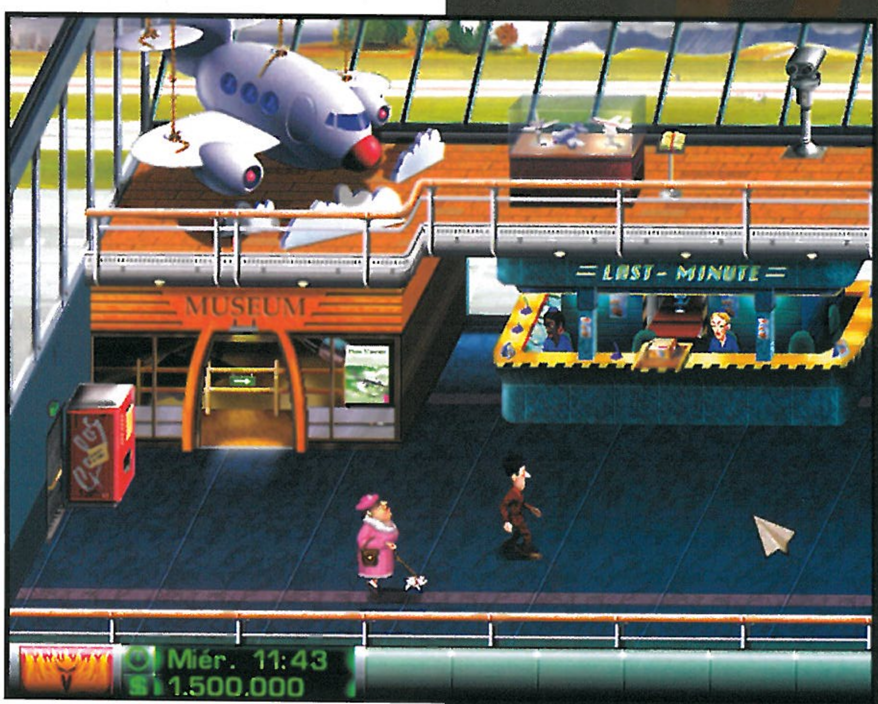
En *Airline Tycoon Evolution* eres un tiburón que chapotea en el pantanoso mundo de las finanzas. En concreto, en la gestión milimétrica de líneas aéreas. Tú mandas, tú imprimes carácter al negocio. Tú haces que una jauría de ejecutivos corbata en ristre cruce esos aires de Dios previo pago a tu empresa de jugosas tarifas de vuelo. Tienes que competir contra tres avezados plutócratas controlados por la IA del juego o contra oponentes reales en el modo on line. Debes tener en cuenta todo menos el color de la ropa interior de las azafatas, desde la compra de keroseno a las rutas que cubren tus mastodontes con alas.

Y no todo es gestión estilo tycoon en este juego. También hay algo de humor garbancero, tanto por los personajes que controlas como por las desternillantes operaciones de sabotaje a granel de la competencia a que puedes dedicarlos. Esta secuela deja un margen mayor para la rapiña y el juego sucio. Incluso puedes comprar combustible de saldo en vete a saber qué oscuro zoco, aunque eso implique que las turbinas de tus aviones se estropeen con demasiada frecuencia.

Despegue on line

Se trata de ir aumentando la plantilla de empleados y tu flota de aviones. Eso implica reclutar a los mejores y poner en sus manos todo el material que necesiten para realizar sus tareas a pedir de boca, ya sean teléfonos móviles u ordenadores portátiles. Empiezas dirigiendo un chamizo: muy pocos vuelos, un contable y una secretaria. Tu primera visita al *duty free* puede servir para comprar, por ejemplo, un teléfono, pero pronto aprendes a patearte las instalaciones en busca de información útil para ir ampliando tu negocio.

A medida que avanza el juego, aumenta el número de opciones y puedes echar mano de más servicios y de asesores, subordinados pelotas y mafiosetes complacientes de todo tipo. Como su nombre indica, el juego es una simple evolución de su predecesor, al que sólo añade 10 misiones nuevas, la opción de juego libre y la posibilidad de compartir los aviones creados con el editor del juego en Internet. Poca cosa si ya probaste las delicias de la gestión volátil.



A medida que avanza el juego, tienes acceso a más dependencias y ampliaciones.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 233; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 4 — Internet: 4

Idioma
Textos de pantalla: español — Voces: ✗

VEREDICTO

Una simple versión remozada de la primera entrega de la serie. Los cambios parecerán casi insignificantes a los que ya tuvieron la oportunidad de controlar una compañía aérea en su momento. Pero si este es el tipo de juego por el que renunciarías a tu vida social, corre antes de que despegue.

5

GÉNERO: Infantil • **DESARROLLADOR:** Monte Cristo • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 19,95 €

MICRO COMMANDOS

Por G. Masnou

Los Micro Commandos están a punto de **invadir el planeta Tierra**. O al menos algunas de sus pizzerías, museos, escuelas y estaciones de metro. Eso sí, **son** tan **minúsculos** que antes deberán arreglárselas para que gatos y ratas no se los coman crudos.

De acuerdo, el mercado actual está más que surtido de juegos de estrategia. Sin embargo, existe un tipo determinado de público que no suele tenerse en cuenta. Me refiero a los pequeños jugadores de la casa, cuya única opción para calmar su sed lúdica suele pasar por hacerse con juegos educativos o de plataformas. *Micro Commandos* pone fin a esta sequía con un juego de estrategia de pura cepa que incluye tareas de recolección de recursos, construcción de edificios y batallas multitudinarias.



Antes de empezar con la invasión, debes construir una buena base.

De entrada, el juego de Monte Cristo sorprende por una complejidad que poco o nada tiene que envidiar a las últimas entregas de *Command & Conquer* o *Warcraft*. Existen decenas de unidades, vehículos y estructuras a manejar, y cada uno de ellos tiene sus peculiaridades. También hay un enorme árbol tecnológico a desplegar y la obtención de un continuo flujo de recursos resulta básica para superar cada una de las 12 fases de las que consta el juego. Para que toda esta complejidad sea algo más llevadera, se ha incluido un completo tutorial de cuatro niveles ideal para familiarizarse con sus entresijos.

Un tema muy familiar

Otro de los elementos que contribuyen a la diversión de *Micro Commandos* reside en los combates y la opción de desplazarse a lo largo de varios mapas interconectados. En los primeros, no es posible realizar formación alguna, pero sí que hay gran cantidad de armas y vehículos de guerra. Además, las unidades jamás fallecen. Sólo entran en un estado de coma del que se pueden sacar si son llevadas a la enfermería. En cuanto a los mapas interconectados, funcionan de forma muy parecida a *Conquest: Frontier Wars*, sólo que aquí las galaxias han sido sustituidas por habitaciones de una casa y los agujeros de gusano dejan paso a las tuberías y conductos de ventilación.

En definitiva, este juego se las ha ingeniado bastante bien para adaptar una fórmula adulta a los gustos y preferencias de los más pequeños de la casa. Se ha dejado cosas en el camino, pero no ha renunciado a la esencia de la estrategia en tiempo real.



Seguro que en esta cocina hay algo de comida para tus famélicas tropas.



A estos alienígenas les gusta muchísimo la comida de perro.

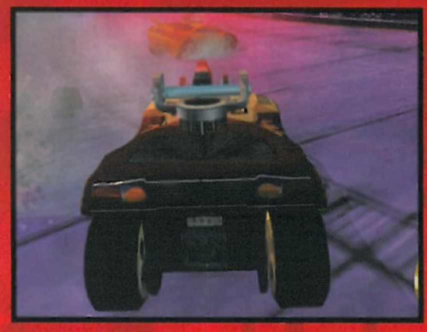


GÉNERO: Infantil • **DESARROLLADOR:** Beyond Games • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 32,95 €

¿Quién no ha jugado con **cochecitos de juguete**? Los estrellábamos, organizábamos persecuciones de ensueño, volábamos por los aires con ellos... ¡Qué tiempos! Pues ahora la **diversión** de este tipo se vuelve **interactiva para los más peques** de la casa.

HOT WHEELS Velocity X

Por A. Guerra


En el modo batalla, el escenario es pequeño y el armamento generoso.



Cuando juegas contrarreloj, debes ir acumulando segundos extra.

Sigue el debate sobre si son o no más creativos los juguetes de toda la vida, como los Legos y Hot Wheels, que sus recreaciones informáticas. Pero las divisiones interactivas de las grandes jugueteras no cesan en sus pretensiones de trasladar al ordenador el interés que suscitan sus creaciones. Y cada vez son más ambiciosos.

Es el caso de *Hot Wheels: Velocity X*, con el que los inocentes cochecitos infantiles entran por la puerta grande en el mundo tridimensional. Todo gracias a su presentación, buen motor gráfico, muchos vehículos, superpoderes de todo tipo y pequeñas aventuras entremezcladas con los graciosos personajes de una historia inocua.

Desde el punto de vista de la conducción, el juego resulta desconcertante. Los controles son básicos hasta decir basta y los coches se mueven con un sentido surrealista de la física. Aunque, estando como estamos en el universo de la niñez, cabe aceptarlo como tal. Al menos los vídeos renderizados son fantásticos y los menús muy modernos. Por desgracia, a excepción del breve manual, nada ha sido traducido.

Una de cal, otra de arena

Velocity X tiene sus momentos. Es rápido y los saltos son dignos de la licencia que ostentan. Sin embargo, pese al toque espectacular de las piruetas aéreas y los giros de 360°, sorprende el gran número de botones a utilizar. Esto hará de los chavales pianistas en potencia o los confundirá una y otra vez a la hora de escoger y disparar armas, usar el freno de mano, voltear hacia la izquierda o pulsar el turbo.

La ausencia de apartados multijugador on line o en un mismo ordenador es decepcionante. Para compensarlo, existen distintos modos de juego en los que pasar por los distintos capítulos establecidos por el guión, correr contra el reloj o combatir a lo *Destruction Derby*. Así se van descubriendo más coches, armas, poderes y pistas. Nada que no hayamos visto antes.



Hay poderes repartidos por los circuitos, como turbinas y armas especiales.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Digital Illusions • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 19,95 €

BATTLEFIELD 1942
Road to Rome

Por J. Ripoll

Título de expectativas cambiantes, *Battlefield 1942* **pasó de la nada a demasiado**: acabó subido a unos altares que tal vez no merecía. **Esta expansión será todo un regalo** para quienes vieron en el juego algo más que publicidad engañosa.



Llegar hasta el monasterio te costará más de una resurrección.

Cuatro meses después de su lanzamiento, ya sabemos que *Battlefield 1942* es un juego de indudable amor por el detalle bélico al que, por ambición y apego a los parches, muchos comparan con *Operation Flashpoint*. Sus vidas han sido hasta el momento, similares. Y es de esperar, por el bien del juego de Digital Illusions, que sigan siéndolo.

La principal diferencia entre uno y otro es que la Guerra Fría cae lejos para unos soldados que tras saldar cuentas en el Norte de África se dirigen a la Italia de Mussolini. Allí se encontrarán con una experimentada tropa italiana y un ejército independiente francés liderado por De Gaulle. Estos últimos protagonizarán una de las batallas más interesantes que ofrece *Road to Rome*, la de Monte Cassino, un enfrentamiento nocturno para hacerse con el control de un monasterio en ruinas.



Italia resiste

En cuanto al ejército italiano, vive su momento de gloria frenando el ataque británico a Sicilia, una batalla que recuerda, y mucho, la de la playa de Omaha. En esta ocasión, las tropas llegan por mar y aire. Y como en Normandía, gran parte de los soldados no llegan a pisar la arena con vida. Un escenario ejemplar que justificará más de una compra.

Del resto de nuevos niveles, destaca el de Salerno por sus espectaculares enfrentamientos aéreos, mientras que los de Anzio, Santo Crocce y Bay Town aprovechan al máximo una orografía que da para muchas estrategias. Ríos, puentes o colinas pueden acabar siendo armas tan útiles como los nuevos tanques (dos norteamericanos y uno italiano) o aviones (el "Mosquito" inglés y su equivalente alemán, el BF110). Además, el combate cuerpo a cuerpo gana enteros en esta expansión gracias la incorporación de bayonetas.

Hasta aquí todo correcto, los niveles son magníficos, el nuevo armamento es útil y el precio es asequible, ¿cuál es el pero? Los tanques destrozados siguen evaporándose, los edificios a duras penas se destruyen y sigue sin aparecer rastro de lluvia o niebla.



En asaltos suicidas resulta más saludable cambiarse de bando.



Los barcos pierden mucho protagonismo en esta expansión.

Pero por encima de todo, decepciona que *Battlefield 1942* siga siendo un divertimento multijugador que ofrece escasos pretextos a los amantes de la acción en solitario.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

La pesadilla de Peter Pan

He visto caer a muchos de mis héroes, pero Peter Pan nunca me ha defraudado. Él y esa sonrisa propia de quien anda con excedentes de ingenuidad, de envidiable inocencia. Tal vez por ello Peter es el clásico modelo de adolescente que sabe que ha dejado de serlo. Muchos creímos estar en la isla de Nunca Jamás hasta que alguien nos dijo que ya era demasiado tarde. Nunca Jamás es siempre la estación para los que van detrás, porque Peter no envejece, sólo envejecemos los que le tomamos por héroe.

El mundo de los videojuegos puede acompañarnos más allá del primer capítulo de nuestra vida

Llega un momento en que sólo nos quedan la nostalgia y el vago deseo de que también para quienes ya crecimos exista un Nunca Jamás. Sin tanta luz y ruido, lo acepto, pero con el mismo encanto de ese país donde sólo cabe la evasión, la que nos divierte y nos mejora. Ése es un sueño que tengo a menudo y que muchas veces he compartido con gente que también lo tuvo y acabó siendo víctima de aspiradores de tiempo como el trabajo, la casa o los niños.

Nunca Jamás no es para ellos, sino para sus descendientes. Y seguirá siendo así, hasta que quienes lo construyeron decidan que no siempre se puede creer en Peter Pan. Y seguirán sin querer cambiar si quienes vamos delante callamos, dando por perdido un combate que con el tiempo se podrá ganar. Sigamos creyendo que el Nunca Jamás de tantos jóvenes viejos, el mundo de los videojuegos, puede acompañarnos más allá del primer capítulo de nuestra vida. Que puede acompañarnos y crecer con nosotros, a nuestro ritmo. Que, resistiendo junto a nuestros compatibles, incluso podemos permitirnos el lujo de negarnos a crecer.

Los héroes no viven, los vivimos. No lo olvides. ■

jripoll@ixo.es



ESTRATEGIA

Por J. Font

Roma no paga a traidores

Pocos juegos han tenido un impacto comparable al de *Age of Empires: Rise of Rome*. Con él, Ensemble descubrió una fórmula de juego luego recogida por incontables sucedáneos. Además, exploró a fondo las posibilidades que ofrecen las águilas imperiales, con sus formaciones y tácticas. Ahora parece que el ejército romano está otra vez de moda y vuelve a ser carne de estrategia de rabiosa actualidad.

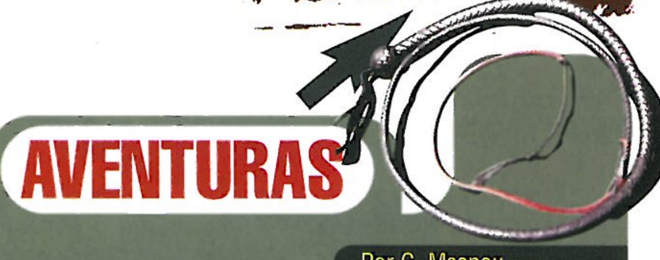
Imperium y *Legion* han abierto la nueva veda de peplum estratégico. Las cifras de ventas del primero han sido excelentes, aunque entre las virtudes del juego no está la de haber sacado todo el partido posible a las legiones romanas. En cuanto a *Legion*, combina la gestión imperial al estilo *Civilization* con batallas en tiempo real en las que se puede echar mano de las legendarias formaciones latinas. Pese a algunas virtudes, este título naufraga en bastantes ámbitos.

Sin duda, las ruedas a seguir en lo que a juegos de este tipo se refiere serán el próximo *Praetorians* y la algo más lejana versión romana de *Total War*. El primero, que estará listo este mes, es un juego rápido en el que grandes legiones se enfrentarán a toda suerte de enemigos prescindiendo de la gestión de recursos y el desarrollo de ciudades. El segundo ya demostró su eficiencia en el campo de la gestión por turnos y de la estrategia en tiempo real, y sólo le faltaba una buena dosis de táctica clásica y entusiasmo legionario.

El ejército romano está otra vez de moda y vuelve a ser carne de estrategia de rabiosa actualidad

Para completar esta fiebre imperial, en breve también llegará *Pax Romana*. En él deberás afrontar el rol de un patricio en trance de convertirse en emperador. Promete ser un título inmersivo, ya que va a utilizar una perspectiva muy cercana frente a la tradicional vista isométrica de los juegos de estrategia. Como puedes ver, Roma es lo que se lleva. ■

j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou



Fuga de divisas

Cada vez es más frecuente que aventuras gráficas de fuste acaben convirtiéndose en juegos malditos, de esos que nunca obtienen distribución comercial en nuestro país. Por suerte, siempre nos queda la posibilidad de comprarlos en páginas web extranjeras. Es el caso de *Simon The Sorcerer 3D*, aventura maldita que incluso fue analizada en esta revista poco antes de confirmase que no se iba a distribuir en este país. En www.adventuresoft.com/acatalog/ (y por unos razonables 35,39 €) podrás hacerte con una producción de alta factura técnica y rica en intrincados puzzles.

Cada vez es más frecuente que aventuras gráficas de fuste acaben sin distribución comercial en nuestro país

Algo más cara resulta *The Watchmaker*. Visita www.gmxmedia.net/store/. Por 47,50 €, podrás sumergirte en una macabra historia no lineal muy en la línea de *Gabriel Knight*. *The Mystery of the Druids* también se mueve sobre la delgada línea que separa lo real de lo paranormal. En www.cdv.de/english/shop/, podrás adquirir una de las aventuras mejor valoradas últimamente por la crítica internacional. En la piel del detective de Scotland Yard Brent Halligan, deberás investigar un asesinato tras el cual se esconde una misteriosa secta de antiguos druidas. Todo ello, por 46,96 €.

Por último, mención especial merece *Tony Tough and the Night of the Roasted Moths*, un tributo a aventuras de LucasArts como *Day of the Tentacle* o *Sam & Max* con estética de dibujos animados, interfaz de apuntar y hacer clic y una atmósfera llena de humor. La encontrarás en www.gotgame-entertainment.com/store/ a un precio de 35,50 €. Si tras superar la cuesta de enero aún queda algo de dinero en tu cuenta corriente, ésta puede ser la última oportunidad de hacerte con grandes aventuras que jamás verás en las estanterías de la tienda de tu barrio. ■

gmasnou@ixo.es



CARRERAS

Por A. Guerra

Última vuelta en Nascar Racing

Es ya una pequeña tradición que la temporada de carreras arranque a primeros de año con la edición de un nuevo título de la impagable serie *Nascar*. Y sí, en pocas semanas disfrutaremos de *Nascar Racing 2003 Season*, que destacará por su nuevo modelo físico y mejoras en el sistema de conducción, además de actualizar todos sus datos, vehículos, circuitos y patrocinadores.

Sin embargo, es posible que hayas leído algo acerca de *Nascar Racing: The Final Edition*. Bien, es el mismo juego, de hecho era el título previsto para esta entrega, sólo que finalmente se optó por el nombre tradicional, suprimiendo la referencia a que se trata de "el último", quizá para evitar sentimentalismos o dejando una puerta abierta al futuro. Estamos ante el cierre de una década de éxitos que dio inicio en 1994 con espectaculares resultados: 800.000 unidades de *Nascar Racing 2* vendidas en Norteamérica y más de una docena de títulos realizados sobre una franquicia que, por desgracia, entra ahora en su última vuelta.

No dejemos que la serie Nascar haga mutis por el foro sin la ovación que merece un clásico entre clásicos

¿La razón? Los derechos de la licencia son caros, y mientras EA obtiene pingües beneficios de sus *Nascar Thunder* gracias a los lanzamientos multiplataforma, Papyrus prefirió concentrarse en los compatibles. Así, han conseguido mantenerse en cabeza durante 10 años, aunque la pérdida progresiva de rentabilidad conlleve una retirada definitiva a boxes.

Celebremos el 15 aniversario de Papyrus en el mercado desde que *Indianapolis 500* viese la luz y su compromiso exclusivo con los juegos de carreras, como el espléndido *Grand Prix Legends*, con el PC como objetivo principal. Y no dejemos que la serie *Nascar* haga mutis por el foro sin la ovación que merece un clásico entre clásicos. ■



aguerra@ixo.es



DEPORTES

Por A. Jiménez

CM4, a punto de caramelo

Tras su éxito en la edición presentada por Camacho, *Championship Manager 4* está a punto de presentarse como "el padre de todos los managers de fútbol". Si no hay retrasos de última hora, estará disponible a finales de mes en el Reino Unido y poco después en nuestro país.

Ya sé, somos muchos los que aún añoramos *PC Fútbol*, pero esto empieza a ser cuestión de renovarse o morir. Uno ya acogió con alborozo títulos como *4-4-2: Pasión por el fútbol*. Y mayor regocijo puede y debe motivar lo nuevo de Sports Interactive, porque tras más de diez años en la brecha, se avecina una novedad que va a cambiar el panorama.

Hasta ahora, los partidos eran espartanos, no se veían jugadores ni balón, de manera que leer las frases del comentarista era la única manera de "imaginar" lo que pasaba a ras de hierba. Como si fuese una radio o una retransmisión on line en modo texto.

Por fin, los desarrolladores introducirán una visión cenital 2D en Championship Manager

Por fin, los desarrolladores introducirán una visión cenital 2D. Nada que haga babear a los amantes de la tridimensionalidad, pero sí suficiente para que podamos seguir el encuentro y las jugadas. Todo con el realismo que impregna la serie *CM*. Por algo es la que mayor base de datos tiene, la que procesa variables más complejas en su motor matemático y la más acertada a la hora de reproducir los comportamientos de un jugador o equipo a lo largo de varias temporadas.

Siempre hemos querido tener todo el universo del deporte rey a nuestro alcance, comprimido en el disco duro. *CM4* promete hacer realidad este sueño. Lo consiga o no, este detalle es suficiente para ponerlo en la lista de los más esperados. ■



ajimenez@ixo.es



ROL

Por J.J. Cid

El ocaso de los puzzles

Recuerda cuál fue el primer juego de rol que probaste. Piensa en él un momento, compáralo con lo que hay y valora los cambios que ha sufrido el género. ¿Qué cambio te parece más significativo a la hora de valorar esta evolución? Seguro que la respuesta a esta pregunta depende, en gran medida, de si tu iniciación fue anterior o posterior a *Baldur's Gate*.

Si te iniciaste con este juego o alguno posterior, seguro que consideras que el signo más evidente en esta evolución hay que achacárselo a la innegable mejora gráfica. Pero si eres un usuario más veterano, es muy probable que cites la supresión de puzzles como el elemento más llamativo en la evolución de la fórmula de juego. ¿Será cierto que ya no se hace rol virtual como el de antes?

Los juegos actuales son aquellos con los que tan solo nos atrevíamos a soñar hace unos años

Recuerdo aquellos puzzles que nos atascaban durante días e incluso semanas. Recuerdo los hilarantes crucigramas de *Dark Heart of Uukrul*, los giros inesperados en los pasadizos de *Bloodwich*, las palabras secretas de los *Wizardry*, las pociones imposibles de *Elvira*, los minúsculos interruptores de *Eye of Beholder*, los puzzles de luz de *Shadowland*, la sinuosidad de las alcantarillas de *Ultima Underworld*, las misiones imposibles de *Legend of Valour*, etc.

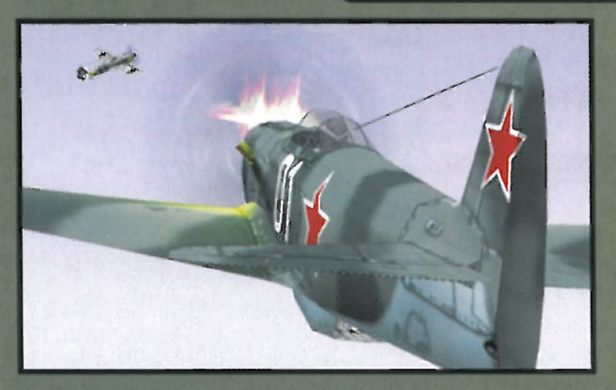
Pero lo cierto es que la memoria nos juega malas pasadas y tendemos a idealizar nuestros recuerdos. Personalmente, echo de menos retos como los de antes, pero no seré yo el que ponga por delante aquella época, por muy buenos recuerdos que me traiga. Los juegos actuales son aquellos con los que tan solo nos atrevíamos a soñar hace unos años mientras nos devanábamos la cabeza para descifrar el maldito acertijo de turno. ■



jjcid@ixo.es



Por M.A. "Gadget" González



Oscar a la mejor producción

Últimamente estamos viviendo un fenómeno un tanto especial en el mundillo de la simulación de combate. Algunos aficionados ya no sólo utilizan los simuladores para PC como una herramienta para reproducir virtualmente el vuelo, sino que además los aprovechan como utensilios para producir sus propias películas y difundirlas a través de la Red. Esta moda comenzó como una competencia para ver qué piloto era capaz de realizar las hazañas virtuales más osadas. Así, es común encontrar grabaciones de combates donde un mismo piloto derriba a doce adversarios, destruye toda una columna de tanques de una sola pasada, cruza en invertido por debajo de un puente a la velocidad del sonido y logra aterrizar suavemente tras recibir en su avión daños catastróficos. Algunos aficionados debieron darse cuenta de que las funciones de grabación y edición, incluidas en el software de muchos simuladores, podían tener una utilidad más allá del estudio tras el vuelo de las misiones y su archivo rutinario en nuestros discos duros.

Incluir un potente grabador-editor de misiones debería convertirse en una de las prioridades de los futuros simuladores

Desde oriente, están llegando filmaciones espectaculares por la calidad de su montaje, que combina dramáticas imágenes de combates aéreos con música clásica. Es impactante ver como un escuadrilla de Fw.190 ataca una formación de Sturmovik, que explotan en el aire uno tras otro al son de *Carmina Burana*. En este sentido, merece ser destacada especialmente la labor del escuadrón virtual chino I/Jg54 (http://jackly.cpgl.net/il2/eindex.htm). Impresionantes son también los vídeos editados digitalmente por el japonés Tochy (http://www.angel.ne.jp/~tochy), que incluyen las mejores secuencias jamás producidas sobre combate aéreo.

Sin duda alguna, incluir un potente grabador-editor de misiones debería convertirse en una de las prioridades a la hora de diseñar los futuros simuladores. ■

magonzalez@ixo.es

ON LINE



Por S. Sánchez

Ecos de sociedad

Quizás te apetece un cambio de sexo o tal vez un nuevo color de piel. Ya puestos, ¿por qué no optar por un cuerpo mecanizado o convertirte en alienígena? El atractivo que las vidas paralelas parecen tener entre las mujeres explica en parte los cerca de 20 millones de copias que han vendido *Los Sims* y sus expansiones. Pero la ambición de Maxis es insaciable. Con *Sims Online*, pretenden convencer a los pocos mortales que se han resistido hasta ahora.

Lo de *Sims Online* sí que es un auténtico experimento social, no *Gran Hermano*. Como las pautas son mínimas, el margen de libertad promete ser casi ilimitado. La posibilidad de intercambiar dinero, aunque sea ficticio, sumado a la existencia de multitud de formas de hacerlo circular va a crear un sistema de mercado que aún está por ver cómo evoluciona.

Lo de Sims Online sí que es un auténtico experimento social, no Gran Hermano

Pero eso no es todo, ya que el resultado de la interrelación continua entre tantos jugadores es del todo imprevisible. Por lo visto, Maxis tiene intención de permitir que todo fluya con naturalidad, sin intervenir más de lo estrictamente imprescindible. La compañía pretende que sean los propios jugadores los que perfilen la sociedad virtual en la que ellos quieren vivir y el tipo de gobierno, en caso de que se establezca alguno.

Se admiten apuestas, ¿prevalecerá el espíritu de libertad de Internet por encima de la voluntad maquiavélica de unos pocos? El hecho de que compañías como McDonald's ya se hayan inmiscuido introduciendo publicidad en el juego y acercando aún más la realidad a la ficción tal vez invite al pesimismo. En cualquier caso, pronto sabremos si *Sims Online* acaba siendo otra víctima del pensamiento único. Tú eliges ser espectador externo o formar parte de la historia. ■

s.sanchez@ixo.es

El surtido de saldos más o menos golosos **se ha ampliado** este mes **con** aquello de la cuesta de invierno y su reverso amable: **las rebajas**. Así que **ya puedes correr a tu templo del consumo** más cercano **y ponerte a comprar** software rebajado a manos llenas.

ALIENS VS. PREDATOR 2 + PRIMAL HUNT

FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Monolith
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 29,95 €

Conseguir un juego y su expansión por el precio de medio juego no es mal negocio. *Aliens versus Predator 2* consigue reverdecer los laureles del notable original. Puedes contar con más de una docena de sustos, una campaña con tres facciones muy distintas entre sí que ofrece muchas horas de diversión y un modo multijugador excelente. La principal novedad con respecto la primera entrega de la serie es que esta vez se ha suprimido la visión de ojo de pez y los movimientos frenéticos que hacían que fuese casi imposible jugar con los alienígenas. Estos cambios hacen que elegir a este bando asegure una experiencia lúdica equivalente a jugar con el depredador o con los marines. La diferencia es que cada bando tiene su propia manera de jugar: con los soldados pasas miedo, con el depredador te sientes poderoso y con los alienígenas empiezas escondiéndote de todo para acabar arrasando. Se trata de todo un lujo de juego. El pack se completa con la expansión *Primal Hunt*, que, aunque aporta una nueva trama, armas y cuatro mapas multijugador, no está a la altura del juego.

BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

El retorno de otro clásico estratégico de fuste. En esta entrega de la saga, que siguió a *Incubation*, debes dirigirte al planeta Andosia para exterminar a la secta de iluminados de marras.
Género: Estrategia · Precio: 18,00 €

HERETIC II

Acción en un entorno de fantasía, con un amplio repertorio de armas, conjuros y movimientos especiales. En él, te enfrentas a la devastadora plaga que está convirtiendo el mundo de Corvus en un gigantesco cementerio.
Género: Acción · Precio: 5,95 €

INTERSTATE 76

1976: un grupo de facinerosos atenta contra las reservas petrolíferas de Estados Unidos. Sólo tú puedes conjurar tan peliaguda amenaza al volante de un coche trucado y ritmo de funk setentero.
Género: Carreras · Precio: 5,95 €

DARK REIGN: THE FUTURE OF WAR

Estrategia futurista y mágica en un planeta que es la Tierra pero apenas se le parece. Formas parte de los Guardianes de la Libertad, que se enfrentan al fascistoide Imperio Universal terrícola.
Género: Estrategia · Precio: 5,95 €

BATTLE ZONE

Puesta al día del clásico de Atari de los años 80. Estrategia en tiempo real y primerísima persona en la que manejas hasta 20 sofisticados vehículos de guerra a lo largo de una densa campaña.
Género: Estrategia · Precio: 5,95 €

SETTLERS IV

FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Blue Byte
EDITOR: Friendware
PRECIO: 19,95 €

Aunque sus personajes parezcan atribulados peluches, *Settlers IV* es un juego adulto, un simulador de gestión estratégica nada apto para edades de una sola cifra. Además, es uno de aquellos juegos que tienen la rara virtud de parecer mejores cuanto más los juegas. Apenas sorprenderá a los que guardan *Settlers III* en su archivo de reliquias, pero es una gran opción para los que disfrutan con la estrategia refinada y exigente.

Empiezas la partida controlando a uno de los tres pueblos disponibles (romanos, mayas y vikingos) y tu objetivo es acumular recursos, alimentar a tu gente y controlar el máximo territorio posible. Tu control abarca todo tipo de aspectos de la actividad económica y militar y una de las características distintivas del juego es que la fuerza resulta menos eficaz que la capacidad de gestión. A colonizar se ha dicho.





SCREAMER 4X4 + VOLANTE JORDAN RACING WHEEL



GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Clever Development
EDITOR: Virgin Play
PRECIO: 29,95 €





Un simulador pulcro y completo que le sacaba un par de vueltas a la competencia en el momento en que se editó. Pese a no tratarse de un juego demasiado dinámico, en cuanto a rigor y seriedad en la simulación sigue sin tener apenas rivales. Además, el lote que nos ocupa también ofrece el volante Jordan Racing Wheel, que incluye unos pedales, es decir, ofrece las mejores condiciones posibles para disfrutar de lo lindo con un juego de conducción.

Como su nombre indica, *Screamer 4x4* se centra en el aparatoso mundo de los vehículos 4x4, auténticos mastodontes del asfalto reproducidos aquí con extrema fidelidad. Si a la variedad de coches y el realismo de la mecánica y la conducción le añades la verosimilitud de los desperfectos y la incidencia directa del clima en cada carrera, simplemente alucinarás.

En los algo reducidos escenarios multijugador puedes acceder a opciones de carrera para un máximo de cuatro personas. Destaca el frenético modo King of the Hill, en que los jugadores deben empujarse entre sí.



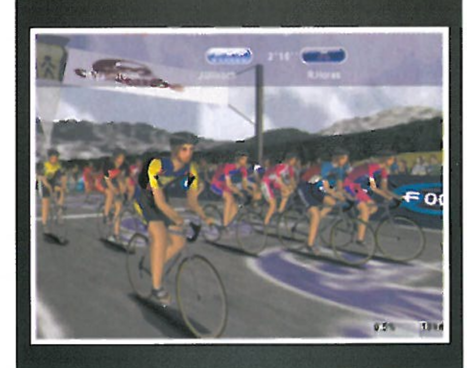
CYCLING MANAGER



GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Cyanide
EDITOR: Friendware
PRECIO: 9,95 €

Un manager de ciclismo de alta competición capaz de ir a rueda del líder del género, *Eurotour Cycling*, buena parte de la etapa. Incluso capaz de atacarle en algún puerto de montaña. Aunque pierda algo de comba en los tramos finales, permite vivir con intensidad este bello y cruel deporte. Cuentas con más de 10 cámaras fijas para seguir el recorrido en tiempo real (a la velocidad que elijas) de la etapa en curso. Y hay carrera para rato: más de 126 etapas y 14.000 kilómetros localizados en los lugares por donde pasan las grandes pruebas del calendario internacional.

Tu papel es el de director de equipo, y debes tomar decisiones tanto en carretera como fuera de ella, asignando objetivos y vigilando muy de cerca el estado de forma de tus sufridos muchachos. Por desgracia, aspectos tan importantes como la gestión económica de tu equipo, la elección de bicicletas, los cambios de desarrollo o el uso de los platos escapan a tu control.



HEXEN II

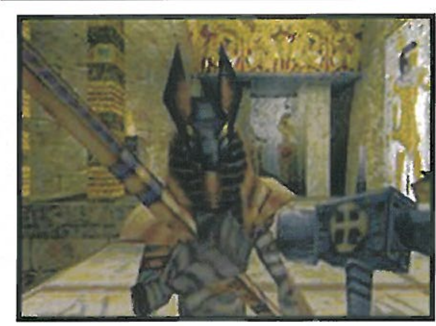
FICHA

GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR: Planeta DeAgostini
EDITOR: id Software/Raven software
PRECIO: 5,95 €

Un trozo de historia virtual por lo que cuesta una cinta roñosa de El Fary en un bar de carretera. Esta primera colaboración entre Raven e id Software fue el primer juego que utilizó el lustroso motor de *Quake* para crear un mundo de fantasía y magia. En él te enfrentas a los Cuatro Jinetes del Apocalipsis con las armas que elijas: fuerza bruta, poderes místicos, magia negra o sigilo.



La gran variedad de enemigos exige poner en práctica diferentes tácticas, con lo que el jugador se ve abocado a explorar en profundidad tanto el componente de acción directa como los ingredientes de rol, plataformas y aventuras (con puzzles lógicos



incluidos) que aporta el juego. En cuanto a opciones para jugar en comandita, ¿qué tal un trepidante deathmatch con hasta 16 jugadores alternando armas y hechizos a la velocidad del rayo? Todo un clásico a precio de saldo.



El mundo está en peligro. Un tal **Rafael Drake**, magnate que dirige una empresa especializada en desmantelar cabezas nucleares, **tiene** en realidad **propósitos mucho menos altruistas**: planea apoderarse de ellos y utilizarlos. Afortunadamente, **nuestro equipo** de agentes **vela por que el mundo no acabe hecho unos zorros**.

007 NIGHTFIRE



CITA

OBJETIVOS

A Romper el perímetro de seguridad del castillo de Drake.
B Entrar en el castillo de Drake e infíltrate en la fiesta.
C Reunirse con el agente de la CIA y seguir de incógnito como invitado.
D Conseguir los artilugios Q que te dará el agente disfrazado de camarero.
E La guardaespaldas de Mayhew está presente: fotografiar a todas las mujeres.
F Rescatar a la agente Nightsade y escapar del castillo con el módulo guía.





1 Tras el descenso en paracaídas, ve a la parte central del puente. Desde allí, salta al camión de reparto y mantente agachado. Desde esta posición te será mucho más fácil eliminar a los guardias de seguridad que custodian el perímetro (A). Una vez el camión llegue a la entrada del castillo, regresa a tierra firme y entra por la puerta principal (B).

2 Desplázate hacia la derecha con el cuerpo pegado a la pared y cruza la primera puerta a la derecha. Utiliza el reloj en el candado de la verja y hallarás dos botiquines en el interior de un contenedor. Regresa al patio central y acaba con los dos guardias que patrullan por la zona. Luego camina hacia la derecha, gira de nuevo a la derecha y cruza la puerta que hay tras la fuente.

3 Acaba con los dos guardias del interior de la habitación y luego desactiva el panel de energía situado en la pared. Sube por las escaleras. En el piso superior, encima de una mesa, hallarás un chaleco. Vuelve al exterior y ve a la derecha hasta encontrar un nuevo generador. Desactívalo, sigue hacia la derecha y accede por la puerta situada al otro extremo del patio exterior.

4 En la bifurcación, sube por las escaleras de la izquierda hacia la parte superior de la torre. Elimina al guardia de seguridad y recoge el rifle de francotirador de encima de la mesa. Retrocede por las escaleras hasta la bifurcación y sigue por la puerta de enfrente. Destruye los focos de luz, elimina a los guardias de seguridad de las azoteas y accede al interior de la mansión.

5 Cruza la puerta de enfrente y te reunirás con el resto de invitados de la fiesta. Camina hasta el otro extremo del salón, desciende por las escaleras hasta el piso inferior y habla con el camarero que está observando uno de los cuadros de la pared (C).

6 El falso camarero te dará un encendedor que en realidad es una cámara fotográfica (D). Utiliza el mechero para fotografiar a las cuatro invitadas a la fiesta (E). Luego sube de nuevo por las escaleras, accede por la primera puerta a la izquierda y llegarás a la biblioteca en que te espera la agente de la CIA.

7 Sube por las escaleras de caracol, cruza la puerta situada al otro extremo de la biblioteca y prepárate para entrar en acción. No dispones de ninguna arma de fuego, así que utiliza el aturdidor eléctrico para eliminar a uno de los guardias y apodérate de su

arma. Elimina al resto de guardias de la galería y prosigue hasta llegar a la parte superior de una nueva galería.

8 Utiliza la viga para acceder hasta las escaleras del otro extremo de la sala y luego dirígete hasta la parte inferior de la misma. Tras el cuadro situado a la izquierda de la chimenea se esconde una caja fuerte. Utiliza el reloj para abrirla y te apoderarás de varias granadas.

9 Sube de nuevo por las escaleras, cruza la puerta de enfrente y serás testigo de una reunión presidida por el malvado magnate Drake. Luego sigue por la puerta de la derecha, baja por las escaleras y elimina a todos los guardias de la sala de reuniones. Cruza la puerta falsa y baja las escaleras que llevan a la bóveda. Utiliza el reloj en el candado y recoge el chaleco y la munición que hay detrás de la verja.

10 Dirígete hasta el panel de control de la izquierda y desplaza la palanca para activar el teleférico. Recoge el lanzamisiles At-420 Sentinel y entra en el teleférico en que te espera tu compañera Nightsade con el módulo guía. Cuando el teleférico se detenga, elimina a los guardias que disparan desde la base y utiliza el lanzamisiles para acabar con el helicóptero (F).



EMBOSCADA EN EL AERÓDROMO

OBJETIVOS

A Desactivar los focos de seguridad.
B Hacerse con la llave de acceso de nivel.
C Infiltrarse en la torre de control.
D Entrar en la sala principal de la torre de control.
E Destruir las consolas de comunicaciones y el radar de la torre.
F Conseguir el fusil francotirador y cubrir a Nightsade.
G Determinar el estado del avión del hangar secundario.
H Alcanzar el mirador de la torre del radar.
I Proteger a la agente Nightsade mientras prepara el avión.
J Escapar en el avión.

1 Rodea el edificio de la derecha y hallarás un generador de energía. Utiliza el reloj para romper el candado y luego tira de la palanca para desactivar los focos (A). Regresa junto a Nightsade. Tras hablar con ella, mantén la posición. Escóndete detrás de uno de los conductos de ventilación. Cuando el guardia se acerque, utiliza el aturdidor eléctrico para dejarlo fuera de combate y hazte con la llave (B).



2 Camina hacia la izquierda y utiliza el panel situado en la puerta que da acceso a la torre de control (C). Accede rápidamente al pasadizo de la izquierda y elimina al guardia. Unos metros más adelante hay una cámara de seguridad situada en el techo. Para alcanzar la primera puerta de la derecha sin ser descubierto, debes pasar por debajo de la cámara.

3 Cruza las dos oficinas y llegarás a un nuevo pasadizo con una nueva cámara situada a la izquierda. Espera el momento oportuno y dirígete rápidamente hacia la derecha. Detente en la esquina: hay una cámara situada a la izquierda y de nuevo debes pasar bajo ella. Sube por las escaleras y cruza la puerta que da acceso a la torre de control.

4 Liquida a los dos guardias. Sobre una mesa hallarás la llave de acceso al primer nivel. Baja por las escaleras de la derecha. Al final de las mismas, te espera una nueva cámara de seguridad. Sitúate bajo ella y aprovecha el momento oportuno para cruzar el umbral de la puerta de enfrente lo más deprisa que puedas.

5 Sube por las escaleras y llegarás a la sala de control principal (D). Tu compañera Nightsade ha desactivado todas las cámaras de seguridad, así que ya puedes olvidarte de ellas. Utiliza tu mejor arma para acabar con los tres guardias que protegen la sala de control y luego destruye todos los paneles que hay en ella (E).

6 Nightsade ha sido descubierta y debe huir. Para protegerla de los guardias enemigos, desciende por las escaleras, accede por la primera puerta a la izquierda y elimina al guardia de seguridad. Apodérate del rifle de francotirador y utilízalo para eliminar a todos los guardias que se abalancen sobre tu compañera (F).

7 Ya con Nightsade a salvo, vuelve sobre tus pasos y sal de la torre de control. El enemigo ya sabe que estás en la zona, así que te encontrarás con mucha resistencia antes de alcanzar el exterior. Accede al edificio situado a la izquierda de la torre de control. A la derecha, encima de unas cajas, hallarás un chaleco. Continúa hasta el almacén principal, donde te aguarda un pequeño ejército de guardias.

8 Cruza el laberinto de cajas, camina por el interior de las enormes tuberías y accede por la puerta de la derecha. Elimina a todos los guardias del almacén de piezas aeronáuticas y alcanzarás la puerta que da acceso al hangar secundario (G). Luego dirígete hacia la torre del radar, límpiala de cualquier presencia enemiga y sube a la planta superior (H).



9 Utiliza el rifle de francotirador para eliminar a todos los guardias que intentan acabar con Nightsade y a los que disparan contra ti (I). Una vez Nightsade haya preparado el avión para la fuga, dirígete rápidamente hacia la pista de aterrizaje y sube al avión antes de que despegue (J).

INVITADOS INESPERADOS

OBJETIVOS

A Escoltar a Mayhew hasta el búnker oculto.
B Conseguir la llave de la caja fuerte del dormitorio.
C Rescatar al rehén del pabellón del jardín principal.
D Rescatar al rehén de la biblioteca.
E Destruir el ordenador del despacho de Mayhew.
F Rescatar al rehén de las dependencias de los criados.
G Rescatar al rehén del parking delantero.
H Volver al búnker con Mayhew.
I Eliminar al asesino de Yakuza.

1 Un puñado de pistoleros intenta acabar con la vida de Mayhew. Afortunadamente, éste tiene a su servicio el mejor guardaespaldas posible: James Bond. Elimina al matón de la sala de reuniones y apodérate de su ametralladora. A partir de aquí, Mayhew te indicará el camino a seguir. Simplemente se trata de abrirte paso a tiro limpio hasta alcanzar el búnker, lugar en que tu protegido estará a salvo (A).

2 Recoge el fusil de encima de la mesa y dirígete hacia el pasadizo de la izquierda. Alcanzarás una habitación en la que hay todo un arsenal. Activa la palanca que hay al lado de las escaleras y sube por las mismas hasta el patio exterior. Accede por la puerta de





enfrente y elimina a los matones que retienen a una rehén en la casa de baños. Accede al pequeño jardín que hay tras los baños y recoge el chaleco y la munición del interior del baúl de madera (B).

3 Abre la trampilla del suelo, baja por las escaleras y cruza agachado el pasadizo inundado. Ya en el jardín exterior, elimina a los pistoleros que patrullan por allí y acércate al pabellón del jardín principal. Utiliza la mira telescópica para acabar con el pistolero que custodia a uno de los rehenes y libéralo (C).

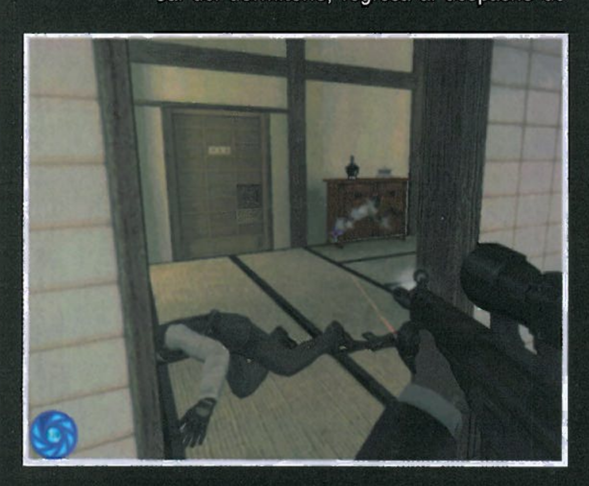
4 Accede por la enorme puerta situada a la izquierda del jardín y luego introdúcete por el agujero que lleva de nuevo al búnker. Camina hacia la derecha y vuelve a entrar en la casa. Una vez dentro, accede por la puerta de la derecha y luego por la que está situada al otro extremo del pasadizo. Liquida a los numerosos pistoleros de la zona y cruza la primera puerta a la izquierda.

5 Atraviesa el jardín y accede por la puerta de enfrente. En la biblioteca hallarás a dos tipos que custodian a un rehén. Acaba primero con ellos y luego con el resto de pistoleros (D). Sin abandonar la biblioteca, cruza la puerta de derecha y destruye el ordenador que hay en el despacho de Mayhew (E).

6 Abandona el despacho y continúa por la puerta que hay en el extremo derecho de la biblioteca. Elimina a todos los pistoleros del dormitorio y, a continuación, desplaza el cuadro que hay a la derecha de la cama. En el interior de la caja fuerte hallarás una llave. Sal del dormitorio, regresa al despacho de Mayhew y continúa por la puerta de la derecha. En el pasadizo hallarás a varios pistoleros que retienen a una rehén (F).

7 Sigue por el pasadizo hasta alcanzar el garaje delantero de la casa. Abre la enorme puerta de madera de la izquierda y hallarás al ultimo rehén. Para liberarlo, acaba con los pistoleros que hay alrededor de los coches (G). Sigue hacia la izquierda y pulsa sobre el mecanismo secreto que hay en la columna situada junto al jarrón azul.

8 Vuelve al búnker (H) y habla con Mayhew. En cuanto salgáis, un ninja negro liquidará al tipo que tanto te has esforzado en proteger. Para acabar con el ninja, utiliza tu arma más potente y dispárale sin dejar de moverte ni un instante a su alrededor (I).





SUBIDA DE FÉNIX

OBJETIVOS

A Activar los ascensores principales de la torre.
B Introducir el virus Q en el ordenador del administrador.
C Introducir el virus Q en el ordenador del ejecutivo contable.
D Introducir el virus Q en el ordenador de control del ascensor.
E Escalar la superficie de cristal del edificio.
F Introducir el virus Q en el ordenador de Mayhew.
G Robar los datos de Nightfire del ordenador de la terminal.
H Entrar en la sala de reuniones ejecutivas.
I Entrar en el despacho del ático de Drake.

1 Los guardias que patrullan por el garaje son civiles inocentes, así que no se te ocurra acabar con ellos. Para neutralizarlos, utiliza los dardos sedantes. Avanza por la derecha con el cuerpo pegado a la pared de la izquierda y utiliza los coches para evitar ser detectado. Unos metros más adelante, hallarás una puerta de salida que te permitirá abandonar el garaje.

2 Sube por las escaleras y llegarás a un enorme recibidor. Los ascensores no funcionan, así que habrá que activarlos (A). Hay tres guardias patrullando por la zona, y evitarlos no va a ser tarea fácil. Nada más entrar en el vestíbulo, camina hacia la izquierda y utiliza los dardos sedantes para adormecer a los dos guardias que en ese momento te dan la espalda.

3 Luego dirígete hasta el otro extremo del vestíbulo manteniendo tu cuerpo pegado a la pared de la derecha y evitando a toda costa que el tercer guardia situado en el piso superior te vea. Baja por las escaleras y recoge la tarjeta que hay delante del guardia dormido sin hacer el más mínimo ruido.

4 ¿Difícil? Pues lo mejor viene ahora. Deberás retroceder de nuevo hasta el vestíbulo y acceder a la sala de control que se encuentra en la parte izquierda del mismo. Sería pan comido si no fuese porque los dos guardias anteriormente sedados ya vuelven a campar a sus anchas. No existe una solución infalible: sencillamente estudia su rutina de movimiento y, si hace falta, vuelve a utilizar los dardos sedantes.

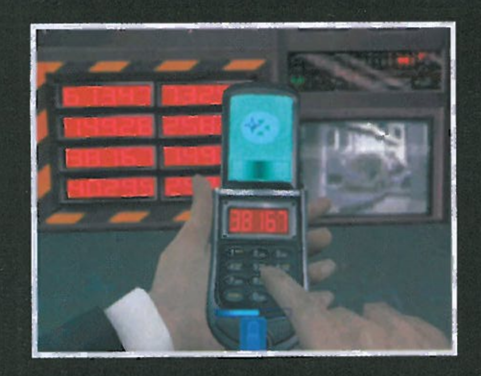
5 Ya en la sala de control, liquida al guardia allí presente y luego utiliza el descodificador para activar los ascensores. Regresa al lugar en que iniciaste el nivel y utiliza cualquiera de los dos elevadores. En el piso superior, la cosa se complica un poco más. Además de varios guardias, habrá cámaras de seguridad que evitar.

6 Para evitar la primera de ellas, camina por el pasadizo de la izquierda y accede por la primera puerta a la izquierda. Cruza la zona de despachos y llegarás a un nuevo pasadizo. Hay una cámara situada a la derecha, así como un guardia patrullando por la zona. Neutraliza al guardia. Cuando la cámara te pierda de vista, accede por el primer pasadizo a la izquierda hasta la cocina.

7 Mantente pegado a la pared de la izquierda y evitarás la cámara situada en el otro extremo de la cocina. Continúa por la puerta de enfrente y toparás de nuevo con una cámara en el pasadizo. Tras sortearla, camina hacia la derecha. Accede por la primera puerta a la izquierda. Al final de la oficina hallarás el despacho del administrador. Instala el virus Q en su ordenador (B) y retrocede de nuevo hasta el pasadizo.

8 Deberás cruzar una enorme sala presidida por una extraña escultura en la que





hay dos cámaras de vigilancia y un guardia. Espera el momento oportuno para neutralizar al guardia y cruzar la sala sin ser detectado por las cámaras. Después de evitar a un nuevo guardia, cruza la primera puerta a la derecha y sigue hasta que llegues al otro extremo de la oficina.

9 Sal al pasadizo, neutraliza al guardia que patrulla por la zona y accede al despacho del ejecutivo contable. Introduce el Virus-Q en el ordenador (C) y sal del despacho. Avanza hacia la izquierda y llegarás a la sala de seguridad. En su interior, te espera un guardia. Utiliza el descodificador en el panel de control y desactivarás todas las alarmas láser de la zona.

10 Continúa hacia la derecha y sal por la puerta de la izquierda. Luego ve hacia la derecha y accede por la puerta situada al final del pasadizo. En el interior de un armario hallarás armamento, munición y blindaje para el chaleco. Abandona la sala y accede por la primera puerta de la izquierda. Tras neutralizar al mecánico del interior de la sala, sigue por la puerta de enfrente y accederás a una enorme sala de máquinas.

11 Baja por las escaleras de la izquierda, evita a los dos guardias que patrullan por la zona y ve al otro extremo de la sala. Sube por las escaleras e introdúcete por la puerta que hay al final de las mismas. Accede a la habitación de la derecha y luego por la puerta izquierda. Neutraliza al guardia del interior de la sala e introduce el virus Q en el ordenador (D) para activar el ascensor.

12 Una vez en la bifurcación, camina hacia la izquierda. Alcanzarás una nueva sala de máquinas con dos guardias vigilando la entrada. Utiliza una granada cegadora. En cuanto explote, dirígete rápidamente a la puerta situada en el otro extremo de la sala.

13 Ya en el exterior, elimina al pistolero de la azotea y camina hacia la izquierda. Una vez inicies el ascenso por la fachada del edificio (E), procura evitar ser detectado por los guardias que hay tras las ventanas de los sucesivos pisos. Ya en la última planta, camina hacia la izquierda y accede al despacho de Mayhew.

14 Introduce el virus Q en su ordenador (F), regresa al pasillo y dirígete a la izquierda. Accede a la sala de la terminal utilizando el descodificador y recoge los datos del ordenador central (G). En cuanto lo hagas, un ejército de pistoleros vendrá en tu búsqueda. Acaba con ellos y dirígete hacia la izquierda hasta la sala de reuniones ejecutivas (H).

15 Tras poner un micrófono en la mesa central, regresa al pasadizo y accede por la puerta de la izquierda. Ya en el ático, rodea el despacho central y accede al interior del mismo. Pincha el ordenador (I) y sal de nuevo al exterior antes de que un helicóptero lo vuele todo por los aires. Regresa al interior del despacho y apodérate del arsenal que hay en uno de los boquetes de la pared. Para finalizar la misión deberás destruir el helicóptero con el lanzamisiles.



AGENDA OCULTA

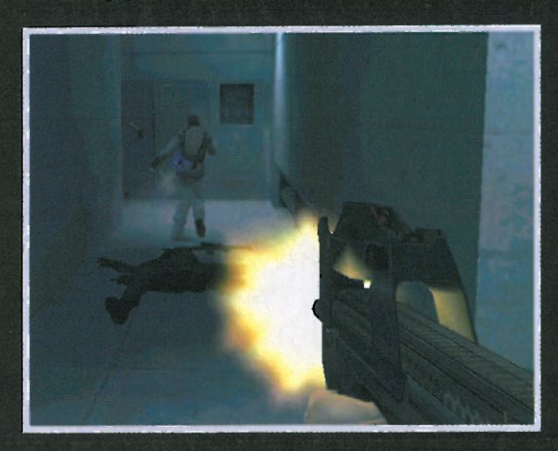
OBJETIVOS

A Devolver la electricidad al ascensor de servicio.
B Bajar en el ascensor de servicio hasta el sótano.
C Desactivar las cerraduras de seguridad de las salas de control.
D Activar las turbinas para vaciar la cámara estanca.
E Acceder a la planta de adiestramiento de astronautas.
F Conseguir el traje espacial.
G Vaciar el agua de la cámara estanca.
H Encontrar y derrotar a Rook.

1 Sube por el conducto de ventilación situado a tu izquierda. A unos pocos metros hallarás una rejilla que podrás desbloquear con la ayuda del reloj láser. Salta por el agujero y prepárate para la acción. Una decena de matones patrullan lo que parece ser una sala llena de turbinas. Tras eliminarlos a todos, dirígete al otro extremo de la sala, sube por las escaleras y cruza la puerta que lleva a los generadores.

2 Al final del pasadizo, elige la puerta de la derecha. Elimina a los dos guardias allí presentes y activa el panel que devolverá la electricidad al ascensor de servicio (A). Regresa a la sala de turbinas, sube por la rampa situada al otro extremo y continúa por la puerta indicada con el cartel "ascensor de servicio". Apodérate de la munición y los chalecos escondidos tras la primera puerta de la derecha y métete en el ascensor de servicio, que está unos metros más adelante (B).

3 Ya en la planta inferior, continúa hacia la izquierda y llegarás a la entrada del centro de adiestramiento de astronautas, que está bloqueada. Para desbloquearla, retrocede hasta el ascensor de servicio y entra a la sala de seguridad situada frente al elevador. Recoge la munición y los chalecos. Tras romper la verja con el reloj, empuja la palanca para desactivar las cerraduras de seguridad de las salas de control (C).





4 Utiliza el elevador y regresa a la sala de turbinas. Accede a la sala de control 1 y activa el panel, que devolverá la energía a la primera turbina. La sala de control 2 se encuentra en el otro extremo de la sala. Tras devolver la energía a la turbina que falta (D), regresa al elevador y luego sigue hasta el centro de adiestramiento de astronautas (E).

5 Recoge un traje espacial del interior de la vitrina (F) e introdúcete en la enorme galería recién abierta. Al final de la misma, pulsa sobre el interruptor de la derecha y la zona se inundará por completo. Ahora puedes moverte en cualquier dirección, ya que has creado un vacío gravitatorio. Continúa hasta el final de la galería y pulsa sobre un nuevo interruptor.

6 Elimina a los enemigos que te disparan desde distintos puntos de la zona de lanzamiento y luego ve a la galería situada unos metros por encima. Pulsa sobre el interruptor para abrir la compuerta y continúa por la galería evitando a toda costa el contacto con los rayos que salen de las paredes.

7 Al final de la galería, pulsa el interruptor para evacuar toda el agua de la zona (G). Tras la última puerta, te aguarda el enfrentamiento con Rook, un malvado criminal que lleva una especie de mochila propulsora en su espalda y una poderosa arma láser. Por suerte, su puntería no acompaña a tan alto alarde de tecnología.

8 Sitúate en la parte inferior de la plataforma y utiliza el disparo secundario de tu arma. Cuando Rook se encuentre seriamente dañado, se abalanzará sobre ti como un poseso y la rejilla inferior se abrirá. Como resultado, quedarán al descubierto unas mortales hélices rotatorias. Para evitar tan peliaguda situación te bastará con saltar para evitar las hélices y disparar a discreción sobre un Rook mucho más vulnerable (H).



ALTA TRAICIÓN

OBJETIVOS

A Destruir los servidores de la sala de servidores.
B Buscar y conseguir las cargas explosivas.
C Destruir los servidores de la planta de contabilidad.
D Destruir las furgonetas de transporte de Fénix.

1 Bond ha sido traicionado. Su única vía de escape pasa por utilizar el elevador. Los hombres de Drake no dejarán de dispararte desde todas las ventanas del edificio. Utiliza el rifle con mira telescópica para acabar con todos ellos y procura que no dañen demasiado el ascensor. Elimina en primer lugar a los que dispongan de un lanzamisiles y luego ocúpate del resto.

2 Cuando el montacargas haya bajado varios pisos, se detendrá unos instantes y se producirá una explosión en el edificio que hay enfrente. Sin perder ni un momento, utiliza el móvil garfio y dispara sobre la pequeña pieza circular situada en el techo del interior del edificio. Tras volar hasta esa posición, dirígete rápidamente hacia la izquierda y accede por la primera puerta.



3 Cruza la zona de oficinas. De nuevo en el corredor, introdúcete en la cocina. Mucho cuidado con la ametralladora automática que saldrá del interior de un maletín de encima de la mesa. Tras destruirla, recoge el otro maletín. Se trata de varias ametralladoras automáticas que puedes situar en distintos puntos para que te protejan.

4 Abandona la cocina y sigue por el único camino posible, que te llevará a una nueva zona de oficinas. Elimina a todos los enemigos del interior y luego dirígete al despacho de Drake. En cuanto pongas un pie dentro, aparecerán por sorpresa dos matones por la puerta situada a tu espalda. Uno de ellos disparará con un lanzamisiles, así que sitúate en una de las esquinas del despacho para evitar la explosión.

5 Acaba con los matones e introdúcete por el boquete de la pared, que da acceso a la sala de reuniones. Sobre las mesas, encontrarás un auténtico arsenal que incluye armas, munición y blindaje para el chaleco. Abandona el despacho, retrocede hasta la sala de servidores y utiliza las granadas recién adquiridas para destruirlos (A).

6 Regresa al despacho de Drake y apodérate de las granadas y cargadores que hay en el interior de la caja situada entre las dos enormes mesas (B). Luego dirígete a la





sala con las enormes esculturas colgantes y destruye la ventana con el cristal oscuro. Métete por la ventana, coge el chaleco de encima de los ficheros y pulsa sobre el interruptor del panel de control para desactivar todas las compuertas de seguridad.

7 Regresa a la sala de las esculturas y accede por el pasadizo de la derecha. Entra en el despacho del jefe contable, apodérate de la munición del suelo y después sigue hacia la izquierda y abandona la planta por la puerta de salida. Baja a la planta 18. Una enorme explosión tendrá lugar y destruirá completamente las escaleras.

8 Accede al interior de la planta, continúa por la primera puerta a la derecha y cruza la zona de oficinas. Sigue por el pasadizo y utiliza el enorme boquete del suelo para acceder a la planta 17. Pasa por la ventana de enfrente y sigue avanzando por el corredor de la derecha. Dos tipos armados con lanzamisiles te atacarán desde el interior de unas oficinas situadas a la derecha del pasadizo.

9 Acaba con ellos, cruza la oficina y alcanzarás de nuevo las escaleras de emergencia, que llevan de vuelta al interior del edificio. En esta zona hallarás un par de oficinas llenas de pistoleros y numerosas bombas lapa situadas en varios puntos estratégicos. Para destruir todas las bombas, bastará con disparar sobre una de ellas para que la onda expansiva de encargue del resto.

10 Cuando llegues al siguiente corredor, ve hacia la derecha y alcanzarás el vestíbulo principal. Allí serás victima de una emboscada. Las puertas de salida se cerrarán y serás atacado por multitud de pistoleros armados con lanzamisiles. Para salir airoso, no dejes de moverte ni un instante mientras rocías de plomo a tus rivales.

11 Una vez acabes con todos los pistoleros, las puertas de la sala de reuniones se abrirán y saldrán de su interior varios soldados de élite. Acaba con ellos y luego recoge el chaleco, la munición y los explosivos de encima de la mesa. Recoge también las granadas y los cargadores que hay dentro de la caja situada detrás de la máquina de diapositivas.

12 De lo que se trata ahora es de destruir el mayor número posible de servidores de la red informática Fénix (C). Hay oficinas llenas de ellos tanto en el pasadizo de la derecha como en el de la izquierda. Cuando hayas destruido los exigidos, ve a la sala de reuniones y sigue hacia la izquierda. Entra por la primera puerta a la derecha y cruza la zona de oficinas.

13 Sigue hacia la derecha, destruye las bombas de proximidad situadas en la pared izquierda y utiliza el elevador para llegar hasta el garaje. Evita los ataques del furgón blindado y camina hacia la derecha. Hallarás munición, blindaje para el chaleco y una caja en cuyo interior se esconde una gran cantidad de granadas. Ahora de lo que se trata es de destruir todas las furgonetas de trasporte de Fénix (D).

14 Hay un total de seis furgonetas esparcidas por todo el garaje y se distinguen por su llamativo color blanco. Tras destruirlas todas, dirígete a la puerta de salida situada en el mismo lugar en que hallaste las granadas y sube por las escaleras. Dirígete hasta el otro extremo del vestíbulo, rompe la ventana de cristal oscuro que hay en la parte izquierda e introdúcete en la sala de control. Acciona la palanca para abrir la puerta de salida y camina hacia la derecha para abandonar de una vez por todas el edificio.

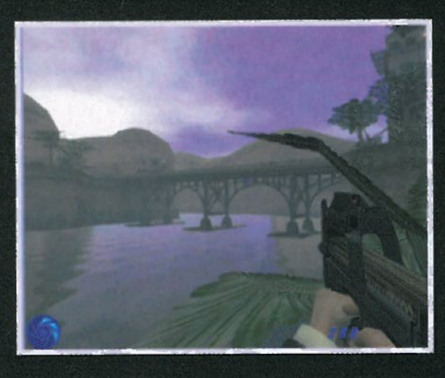
FUGA DE LA ISLA

OBJETIVOS

A Entrar en las cuevas.
B Entrar en la base de la isla.
C Buscar y conseguir explosivos.
D Colocar los explosivos bajo la torre de lanzamiento de misiles.
E Introducir el virus Q en el ordenador del lanzamisiles.
F Buscar y rescatar a Alura.
G Encontrar los edificios de contramedidas electrónicas.
H Desactivar todas las contramedidas electrónicas.
I Colocar explosivos en todos los soportes del puente.

1 Camina hacia la izquierda de la playa. Al cabo de unos pocos metros, hallarás una cabaña. Elimina a los soldados de la zona, accede al interior de la cabaña e introduce el virus Q en el ordenador. Después de destruir todos los aparatos electrónicos, sal de la cabaña, continúa hacia la derecha y sigue el sendero que te llevará hasta el interior de una cueva (A).

2 Una vez en la gruta, deslízate por la estructura de metal y cruza la pasarela. Pasarás a través de dos pequeñas grutas. En la primera te esperan varios soldados enemigos y encontrarás algo de blindaje para el chaleco. La segunda también esconde algo de munición y más blindaje. Una vez en el interior de la base de la isla (B), ve hacia la izquierda y sube por las escaleras.



3 Recoge la munición de encima del panel de control y utiliza el cable colgante para alcanzar el otro extremo de la cueva. Continúa por el pasadizo, accede por la primera puerta de la izquierda y recoge los chalecos y la munición. Luego cruza el pasillo y llegarás a una enorme sala. Tras la verja de la derecha, podrás recoger unos explosivos (C).

4 Sube por las escaleras del otro extremo de la sala y párate delante de la puerta con el panel de control rojo. Utiliza el descodificador en el panel y recoge la munición que hay dentro de la habitación. Camina hacia la izquierda, sube por las escaleras y sigue por la puerta de enfrente cuando alcances la bifurcación.

5 Llegarás a una torre de lanzamiento de misiles. Métete en el agua, dirígete hasta la parte más profunda y cuélate por el pequeño agujero que lleva a la base de la torre de lanzamientos. Tras situar la carga explosiva (D), regresa a la superficie. Dirígete hacia el puesto de control situado a la derecha y, una vez en su interior, elimina a los soldados.

6 Ni se te ocurra acabar con los civiles o la misión fracasará. Introduce el virus Q (E) en el ordenador y regresa hasta donde se encuentra el cohete. Continúa por la puerta que hay a la derecha del puesto de control y llegarás de nuevo a la zona de lanzamiento. Sube a la plataforma móvil y salta sobre la estructura que sostiene el misil.

7 Sube por las escaleras hasta el tercer piso, luego vuelve a saltar a la plataforma móvil y de allí al punto más elevado. Baja por la rampa y dirígete a la puerta que hay al final de la misma. Avanza unos metros y sube por la rampa hasta alcanzar el edificio situado en la parte más elevada.







Recoge el chaleco y la munición del interior del edificio y sigue subiendo por la rampa.

8 Para alcanzar la cima de la instalación, deberás repetir la misma operación en otros dos edificios. En el segundo de ellos, hallarás a tu compañera Alura encerrada en una jaula (F). Debes liberarla y luego cruzar la cueva hasta llegar de nuevo al exterior. Una larga senda plagada de enemigos te llevará hasta el interior de una nueva gruta y de allí irás a parar a una enorme base de comunicaciones (G).

9 En la primera caseta que hay antes de llegar a la base hallarás munición y blindaje para el chaleco. Abre la trampilla que hay en el suelo, cruza el pasillo subterráneo y llegarás al interior de la primera torre de comunicaciones. Pulsa sobre el panel de control para desactivar la barrera electrónica (H).

10 Retrocede por el pasillo subterráneo y sal al exterior. Dirígete hacia la gruta que hay tras la base de comunicaciones. Elimina al tipo del interior de la caseta de la izquierda y activa la palanca para abrir la puerta de acceso. Luego sigue recorriendo la gruta y cruza la primera puerta de la izquierda. Gira de nuevo a la izquierda y llegarás a una nueva base de comunicaciones.



11 Introdúcete en la misma y pulsa sobre el panel de control para desactivar la segunda contramedida electrónica. Sal al exterior e introdúcete en la siguiente gruta. Una vez en el puente, salta a la parte inferior del mismo, tírate al agua y nada en dirección al siguiente puente. Sitúa una carga en cada uno de los soportes del puente (I) y huye, no sea que la explosión acabe también contigo.

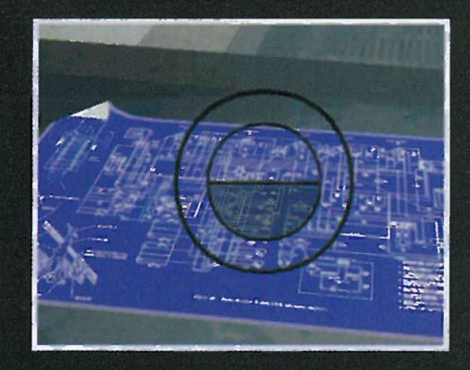
CERO MENOS

OBJETIVOS

A Romper el perímetro de seguridad de la planta de desmantelamiento.
B Obtener pruebas fotográficas de la reutilización de misiles.
C Desactivar los silos de misiles activos.
D Infiltrarte en el muelle del trasbordador.
E Escapar del lugar del despegue.
F Impedir que Kiko suba al transbordador.

1 Avanza unos metros y llegarás a la planta de desmantelamiento de misiles (A). Tras un pequeño susto que solventarás sin problemas en la entrada a la instalación, te espera una multitud de soldados que se abalanzarán sobre ti disparando desde todas partes. Por suerte, dispones de un nuevo juguete, un lanzagranadas que acabará con ellos en menos que canta un gallo.

2 Cruza la puerta de enfrente. Hallarás munición y blindaje para el chaleco en las taquillas. Dirígete a la zona en que se hallan los dos misiles e introdúcete por la puerta situada en la parte izquierda. Apodérate del



blindaje situado en las taquillas de la habitación de la izquierda y continúa hacia la izquierda.

3 Sube por las escaleras situadas en la pared de la izquierda y sigue hasta el final de la pasarela. Utiliza el móvil ganzúa y dispara sobre el artefacto metálico situado en la pasarela de enfrente. Accede por la primera puerta a la derecha y recoge todo lo que haya en el interior de las taquillas. Luego vuelve a dirigirte al artefacto metálico y utiliza el reloj para abrir la rejilla de la pared.

4 Camina a través del conducto de ventilación e irás a parar al interior de una oficina. Sal de ella e introdúcete en el elevador para acceder al nivel inferior. Sal del elevador, cruza la puerta de enfrente y utiliza el mechero para hacer una foto del mapa de encima de la mesa (B). Camina hacia la derecha, entra en la sala de seguridad y recoge la tarjeta de acceso de la siguiente mesa.

5 Utiliza la tarjeta en la puerta situada a la izquierda del pasadizo y llegarás a una especie de enorme almacén. Sigue por la puerta de enfrente y alcanzarás la pasarela que cuelga del techo. Hay una decena de enemigos patrullando por la zona, así que utiliza la escopeta con mira telescópica y acaba con todos ellos sin moverte de tu posición.

6 Pasa al otro extremo de la pasarela, baja por las escaleras y métete en la parte trasera del tren de carga. Cuando llegue a su destino, ve hacia la puerta de la derecha y recoge el blindaje del interior de la taquilla. Abandona la sala de seguridad y dirígete hacia la puerta de enfrente. Utiliza el descodificador en el panel y avanza por el pasadizo para llegar a la sala de control.

7 Introduce el virus en el ordenador central (C). Tras la destrucción de los misiles, huye por el elevador que hay detrás del enorme monitor. La base se vendrá abajo,









pero antes de huir debes encontrar al malvado Drake (D). Avanza por el pasadizo, cruza la sala de reuniones y detente enfrente de la puerta con el panel de control en rojo. Utiliza el descodificador en el panel.

8 Una vez la puerta se haya abierto, accede al despacho de Drake. Sube por las escaleras y continúa hasta llegar a una sala con un enorme elevador. Sitúate sobre el mismo y prepárate para un paseo infernal. Abajo te esperan una veintena de soldados enemigos armados con ametralladoras de última generación.

9 Por suerte, existen numerosos puestos de seguridad en los que podrás apoderarte de munición y blindaje para el chaleco. Al final del recorrido, hay una enorme puerta que abrirás fácilmente con la ayuda del descodificador y un elevador averiado en el cual debes introducirte. Sube hasta el techo del elevador y utiliza el móvil ganzúa para ascender hasta la última planta por el hueco del ascensor.

10 Coge el chaleco y la munición de encima de la mesa y accede a la sala de control, donde Bond intentará impedir que Blake se introduzca en el interior de un cohete. Desgraciadamente, fracasará y acabará debajo del cohete, con el consiguiente peligro de morir abrasado. La única opción de escape pasa por utilizar el lanzagranadas para eliminar cuanto antes a los enemigos de la zona y luego introducirte en una de las dos salas recién abiertas.

11 Segundos antes del despegue, las puertas se cerrarán y salvarás la vida (E). Deberás repetir de nuevo la operación para resguardarte de un segundo despegue, pero debes eliminar a tres rapidísimos ninjas. La malvada Kiko intentará huir a bordo del trasbordador. Para evitarlo, utiliza el elevador situado en el cilindro central y accede por la primera puerta de la izquierda (F).

REENTRADA

OBJETIVOS

A. Encontrar y desarmar los misiles nucleares.
B. Encontrar y eliminar a Blake.
C. Encontrar el tanque de escape.

1 Acciona el interruptor situado al lado de la puerta de enfrente y accederás a una enorme sala con dos elevadores que no funcionan. Afortunadamente, estás en el interior de una base espacial en la que apenas hay gravedad, así que salta en primer lugar encima de los depósitos de la izquierda y de ahí hasta el otro extremo de la sala.

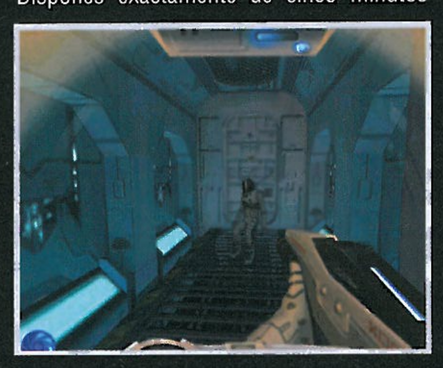
2 Encontrarás un mecanismo que te permitirá recargar los propulsores. Con la fuerza de éstos, podrás alcanzar la entrada al centro de comunicaciones situada unos metros más arriba. Accede a la sala de control de misiles, rompe la ventana de enfrente y salta a la plataforma rodeada por cuatro misiles.

3 Tras desconectar los misiles utilizando los paneles de control que hay delante de cada uno de ellos (A), salta a la parte inferior de la sala y recarga los propulsores. Dispones exactamente de cinco minutos para desconectar las cabezas nucleares de cada uno de los misiles. Salta frente al panel de control situado en la parte superior de cualquiera de los misiles.

4 Pulsa primero sobre las dos palancas laterales y luego sobre el pulsador central y el misil se desconectará. Da media vuelta y, sin utilizar el propulsor, salta hasta que alcances el misil de enfrente. Tras desconectarlo, utiliza el propulsor para alcanzar el misil situado en el otro extremo de la sala.

5 Finalmente, repite la misma operación con el último misil y la cuenta atrás se detendrá. Cuando todo parezca haber acabado, los misiles iniciarán la fase de autodestrucción. Recarga de nuevo el propulsor y huye por la puerta señalada con el cartel "cerrado durante el lanzamiento". Tras caminar unos pocos metros, llegarás al núcleo del reactor en donde te espera el enfrentamiento final con el malvado Drake.

6 Acabar con él no resulta tarea demasiado complicada. Te bastará con utilizar el disparo secundario de tu arma mientras no dejas de saltar y de moverte como un poseso (B). Ya con Drake eliminado, lo último que queda por hacer es huir de la estación, cosa que lograrás fácilmente si te introduces en el tanque de escape situado en uno de los laterales de la habitación (C).







SUDDEN STRIKE II

Alemanes, japoneses, británicos, americanos y rusos. Todos **se dan cita** en la segunda parte de *Sudden Strike*, un juego bélico del más alto nivel. Tanto, que **a lo mejor te supera**. No temas, **ya llegamos con esta guía** de todas las campañas **para echarte una zarpa** en tu búsqueda de gloria y victorias.



CONSEJOS GENERALES

Si ya has jugado con fruición al primer *Sudden Strike*, puede que estos consejos no te ayuden. Es más, no te servirán de casi nada. El planteamiento de esta secuela es virtualmente idéntico al del anterior juego. Eso sí, si te acercas por primera vez al universo *Sudden Strike*, ten por seguro que no estará de más echarles un ojo.

CONOCE A TUS HOMBRES

No todas las unidades tienen el mismo valor en el fragor del combate. Utiliza las habilidades de cada uno con inteligencia. No pongas a un soldado antitanque a atacar a los soldados de a pie, por ejemplo.

DESPEJA EL CAMINO

Usa cualquier unidad mínimamente rápida para ir reconociendo el camino. Despeja la niebla de guerra. Con ello, podrás conocer las posiciones del rival o descubrir si hay campos minados en las cercanías, por ejemplo. Tampoco olvides usar los aviones espía. Agradecerás su presencia en múltiples misiones.

REFUÉRZATE

No desprecies los refuerzos que te llegarán de tanto en tanto. Aunque en un primer momento tu ejército te pueda parecer el no va más, basta un revés del destino para que acabes suplicando por más efectivos.

DALES CAÑA

Siempre que puedas, bombardea las posiciones enemigas desde la lejanía. Utiliza para ello la artillería o la aviación. También puedes acabar con la resistencia a golpe de francotirador. Te servirán para ir haciendo flaquear a los malos sin estar expuesto a su fuego.

ORGANÍZATE

Asigna un número a todos tus grupos de soldados. Para ello, selecciona una cantidad de hombres (preferiblemente todos del mismo tipo), pulsa la tecla Control y después cualquier tecla numérica. De este modo, cada vez que pulses el número en







LAS CAMPAÑAS PASO A PASO

cuestión, seleccionarás a los hombres que deseas de forma rápida.

RAPIDEZ

Apréndete los atajos de teclado. En juegos como éste (tanto en modos para un jugador como en las partidas entre varios seres humanos), lo que prima es la rapidez. Quizás seas un monstruo manejando el ratón, pero los jugadores que usen el teclado serán mucho más rápidos que tú.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

En muchas partidas, tus ejércitos estarán desordenados, uno en una punta del mapa y otro en otra. Únelos, forma un núcleo fuerte para atacar frontalmente al enemigo. Eso sí, esta estrategia no es siempre la más recomendable. En algunas ocasiones, será mejor tener dos ejércitos para coger al enemigo por el frente y por la espalda simultáneamente.

SUMINÍSTRATE

Lleva siempre cerca los camiones de suministros. Tus hombres se pueden quedar sin munición en el momento menos oportuno. Evita que pase eso. Además, cuando veas un puente derribado, no pienses que por esa zona ya no puedes pasar. Tendrás que repararlos más de una vez a lo largo del juego.

DEFIÉNDETE

Siempre que por una u otra circunstancia tengas que estar más de cinco minutos en una zona, es muy aconsejable crear perímetros defensivos. Pon para ello a tus tiradores en el interior de los edificios (si los hay), a los tanques en primera línea, a la infantería en el medio y a la artillería detrás, para que te dé el imprescindible fuego de cobertura.



CAMPAÑA ALEMANA



POSICIÓN INICIAL

1 Al comienzo de esta misión, tendrás que tomar un puente situado al sureste de tu posición inicial. Cuidado, porque estará protegido por unos cuantos soldados rusos. Elimínalos con tu oficial (utiliza los prismáticos y dispárales antes de que les dé tiempo a reaccionar).

2 Una vez tomado el puente, no lo cruces y defiéndelo con un par de cañones y dos nidos de ametralladoras. En cuanto lo tengas protegido, recibirás refuerzos: un par de camiones repletos de soldados con sus respectivos cañones de corto alcance. Avanza hasta las granjas del norte y captúralas. Por el camino, te tenderán una emboscada unos cuantos soldados rusos. No tendrás muchos problemas, porque les superas en número.

3 Usa a tus oficiales para eliminar a todos los soldados de las granjas y establece una posición defensiva con tus cañones y ametralladoras. Después de esto, y de resistir el ataque ruso, avanza hacia tu objetivo principal, la fábrica situada al norte. Estará protegida por unos cuantos soldados y cañones. Elimina a los artilleros y hazte con el control de la artillería. Haciendo uso de ésta y de tu infantería, tomarás la fábrica sin problemas.

APROXIMACIÓN A TCHUTOVO

1 Ahora que tienes la fábrica en tu poder, puedes empezar la ofensiva contra la ciudad situada al sur, Tchutovo. Lo primero será cortar la huida a los bolcheviques, capturando la estación de ferrocarril situada al este de la ciudad. Hecho eso, recibirás refuerzos por la zona oeste. En esta misión cuentas con tres cañones Howitzer que te servirán de mucha ayuda para aniquilar a esas tropas que se te resisten.

2 Cuando ya hayas tomado la estación, pon algunas unidades vigilándola y acto seguido cruza el puente principal. Primero usa al oficial y sus prismáticos para echar un vistazo a la otra orilla. Ya de paso, utiliza los cañones para aniquilar a los rusos. Ten cuidado con los puentes: si alguno de ellos es destruido, la misión terminará automáticamente.

3 Cuando cruces el puente, establece posiciones defensivas en torno a los suministros. Llegarán algunos rusos a intentar conquistarlo. Vienen del sureste. Ve en esa dirección para destruir el foco del ejército ruso. Para acabar esta misión, tienes que aproximarte a Tchutovo y destruir los refuerzos. Comienza el asedio.



REFUERZOS ACORAZADOS

1 De lo que se trata ahora es de atravesar con tus tanques el pueblo que te separa de Tchutovo. Por el camino te encontrarás con una fuerte resistencia rusa: tanques, cañones, infantería antitanque y hasta ¡un tren! Lo que hay que hacer para evitar el mayor número de escaramuzas posibles es seguir la ruta hacia el este, pasando la vía del ferrocarril.

2 Ten cuidado cuando llegues a un claro en el bosque: es un campo minado y puede destruir alguno de tus tanques. Lo importante ahora, una vez salvado el campo de minas, es que te muevas con rapidez. No hay más remedio ni más estrategias. Es una misión de transición. Sólo tienes que eliminar los cañones antes de que ellos acaben contigo.



LA TOMA DE TCHUTOVO

1 Es hora de atacar el núcleo de la ciudad. Mueve tus Howitzer capturados hasta un lugar desde el que puedas disparar al centro de Tchutovo. Utiliza los dos aviones espía que tendrás a tu disposición. Te vendrán bien para conocer el lugar en el que debes bombardear y después introducir a tus tropas.

2 Cuando tus hombres pisen el centro de la ciudad, defiende la plaza principal, porque por esa zona llegarán muchos refuerzos rusos. La cuestión es acabar con ellos; si lo haces, la misión termina. Pon soldados en los edificios y coloca tus cañones de corto y largo alcance. Recuerda que los tanques deberán atacar al unísono.



A POR KHARKIV

1 Ahora te encuentras al sureste de Tchutovo con tu división de Panzers. Tendrás que avanzar hacia Kharkiv. Tu ejército se encuentra dividido en dos grupos, uno a cada lado del río. Debes destruir todas las unidades enemigas que te encuentres por el camino. Recibirás refuerzos del suroeste para unirlos a tu batallón principal en el centro del mapa.

2 En la esquina sur encontrarás un cañón pesado de largo alcance. Dado su potencial (elimina una unidad con cada disparo), será mejor que se convierta en tu objetivo prioritario. Mueve todas tus unidades en esa dirección y acaba con el arma. También puedes optar por capturarlo. Cuando hayas neutralizado el cañón, reagrupa a tus hombres y marcha por la carretera principal.



REUNIÓN

1 Debes capturar un puente y repararlo. Cuentas con un ejército numerosísimo, ya que los rusos están fuertemente establecidos. Primero tendrás que liberar a un general nazi, prisionero en un aeropuerto al norte del mapa. Para conseguirlo, tendrás que limpiar la ruta que va desde tu aeródromo a otro situado al sur y así evitar que destruyan tu medio de transporte.

2 Ponte manos la obra. Avanza con tus soldados y camiones antitanque por la parte más occidental del mapa evitando las zonas verdes (campos minados). Tras capturar el aeropuerto norte, te enviarán refuerzos. Entre ellos, un piloto para sacar al general de su cautiverio.

3 Como todavía no has asegurado la zona, tendrás que usar los tanques aparcados en la zona del comienzo de la partida y destruir la resistencia que encontrarás en la zona centro del mapa. Luego usa los camiones de mantenimiento para repararlos. Haz que las obras de reparación se lleven a cabo en los dos aeropuertos. Para conseguir que el avión despegue, tendrás que destruir un almacén de munición situado en el aeropuerto sur. Avanza con cautela. Cuando lo destruyas, la misión habrá terminado.

LAS AFUERAS DE KHARKIV

1 Cada vez estás más cerca de Kharkiv. Tendrás que rodear la ciudad con tu ejército antes de proceder al asalto final. Algunos de tus tanques del depósito de munición no tienen tripulación, así que mete a tus pilotos en ellos y los convertirás en unidades funcionales. Primero conquistarás el pequeño pueblo situado al este del aeropuerto. Bastará con un par de tanques.

2 Avanza por la vía del tren hacia el sureste dejando en los almacenes de municiones tropas para defenderlos de los paracaidistas rusos. Recorre toda la vía hasta el final eliminando a cuantos bolcheviques te encuentres por el camino y desplegándote por los flancos para destruir los edificios de abastecimientos enemigos. En uno de ellos (situado en el centro del mapa) encontrarás el centro de comunicaciones de los rusos.



3 Si envías tropas al extremo sur del mapa, recibirás refuerzos que te serán de gran ayuda a la hora de expulsar a los rusos de la estación y mandarlos hacia Kharliv.

4 Tus unidades más retrasadas han invadido el puesto ruso del norte. Defiéndelo. Acto seguido, continúa por el camino central hasta que llegues al final de la vía. Avanza al norte, lugar en el que encontrarás una prisión. Saca de ella al general y continúa hacia el norte. Misión cumplida.

ASALTO A KHARKIV

1 Por fin tendrás Kharkiv rodeada y estarás listo para lanzar el ataque final. En primer lugar, ataca la zona industrial del extremo norte. Cuidado con los cañones: uno de ellos es un flamante Howitzer y puede causarte serios daños si no actúas rápidamente. Reserva las unidades del sur para más tarde. Mueve todas tus unidades por los bosques del borde noroeste, avanzando poco a poco.

2 Cuando estés dentro de la ciudad, primero destruye los cañones, luego los tanques y a continuación la infantería que haya sobrevivido. Deja algunas tropas en la zona recién conquistada y ve a por el ayuntamiento.

3 Hemos seguido la siguiente táctica: usar tus dos ejércitos (uno al norte y otro al sur) para coger al enemigo por la espalda. Es decir, pasa por la puerta trasera de la ciudad, que está mucho menos defendida. Cogerás a los rusos por sorpresa. Ten cuidado y no dañes el edificio del ayuntamiento. De hacerlo, la misión habrá fracasado. Cuando acabes con los rusos (no muy difícil si sigues nuestro consejo), habrás completado con éxito la campaña de los alemanes.



CAMPAÑA JAPONESA

PRESAGIOS DE VICTORIA

1 En esta misión tienes que liberar a unos pilotos japoneses retenidos en el pueblo de la zona central del mapa. Cuidado. No destruyas la cabaña en la que están los presos. Llegarás en barcos a la costa y debes desembarcar con cuidado, porque hay bombarderos que sobrevuelan la playa.

2 Agrupa a tus francotiradores y asalta el pueblo central, eliminando a los vigías de las torres y a los artilleros de los cañones. Utilizar un tanque sería poco menos que un suicidio: los británicos han defendido muy bien la zona. Debilitadas las defensas, ataca con el grueso del ejército. Toma los vehículos, cañones y demás armas y transportes del enemigo para usarlos en tu propio beneficio. Usa todo este potencial para tomar los pueblos del sur y del este.

3 Cuando tengas ambos pueblos dominados, limpia de enemigos la pista de aterrizaje para que puedan llegar tus transportes aéreos. Carga los paracaidistas en ellos y asalta la isla situada al este para finalizar la misión. Por cierto, en caso de que no despeguen los aviones, captura un camión de suministros británico y repara la pista cuanto antes para luego volver a intentarlo.

JAPONESA 1

1 Los ingleses han desembarcado cerca de tu territorio y tendrás que defenderlo. Lo más duro será el comienzo. Es recomendable que guardes la partida a menudo, sobre todo si juegas en el nivel de dificultad más alto. En primer lugar, sitúa a tus tropas en posiciones defensivas: los soldados con rifle



serán de vital importancia para ir eliminando a las hordas inglesas que se acercan a tus dos bases, una en el norte y otra en el oeste.

2 Usa los soldados con lanzacohetes para destruir los tanques. Tu base más castigada será la del norte, así que no la pierdas de vista. Con las unidades de la segunda base, ve comiendo terreno a los enemigos por el borde oeste hasta capturarles un cañón. Luego sigue por el borde hasta llegar a la playa. Una vez allí, avanza por la costa hacia el noreste eliminando cañones y soldados. Cuando hayas destruido todas las tropas de la costa, habrás conseguido repeler a los británicos y la misión llegará a su fin.

JAPONESA 2

1 Los ingleses siguen avanzando y atacando tus bases. Esta vez le toca el turno a un aeropuerto. Tendrás que resistir sus ataques durante 30 minutos. Primero te bombardearán, así que tendrás que mover tus tropas situadas en el este hacia un lugar seguro (cerca de las pistas de aterrizaje estaría bien). Después, si te da tiempo (siempre puedes reducir la velocidad del juego), sitúa a tus artilleros en sus cañones.

2 Fíjate bien en el mapa. En el fragor del combate pueden pasarte desapercibidas algunas de tus unidades. Repliégate hasta los puntos clave de la defensa, pequeñas entradas por las que se amontonan los ingleses. Haz de esas zonas un matadero.

3 Ten también cuidado de no avanzar demasiado con tus hombres, porque los ingleses soltarán paracaidistas a tus espaldas si lo haces. Coloca tus cañones en posiciones defensivas, cerca de los puntos de entrada. Con un poco de suerte y otro tanto de pericia, aguantarás los 30 minutos.

ÚLTIMA OPORTUNIDAD

1 Hora de retomar el pulso de la batalla. Tendrás que capturar sus aeropuertos y echarlos de tu territorio. Lo primero es fácil, y cuando lo hagas, tendrás apoyo aéreo, cosa que ayudará para conseguir la victoria. La pieza clave de esta misión es la isla central, repleta de cañones Howitzer.

2 Cuanto más tiempo dejes la isla en manos inglesas, menos posibilidades tendrás de alzarte con la victoria. Desembarca en la isla central y captura los cañones. Úsalos para ir diezmando a los ingleses mientras te proteges de los ataques. Acaba con el destructor inglés y hazte así con la victoria.



CAMPAÑA BRITÁNICA

LEOPARD. CIRCUNSTANCIAS INESPERADAS

1 En esta misión tendrás que capturar con tu infantería los camiones situados en la ciudad del oeste, para conseguir así un medio de transporte con el que llevar tus cañones pesados. Para tomar la ciudad, acércate cuidadosamente con tus soldados, sin avanzar demasiado rápido. Ocasionalmente, te encontrarás con algún tanque que podrás eliminar con tus soldados PIAT (que lanzan cohetes).

2 Captura los camiones y asegúrate de que no queda rastro de infantería alemana en la zona (la mayoría de ellos son soldados antitanque que destruirían tus camiones sin ni siquiera pestañear). Muévete hacia el norte, por la zona oeste del mapa, evitando todo contacto posible con los alemanes. Cuando llegues a la fábrica, tendrás que meter un comando en alguna de las casas. Éste lanzará una bengala y a su llamada acudirán los transportes aéreos. Tras eso, pasas a la siguiente fase.



LEOPARD. SALVAR A LOS BOMBARDEROS

1 Ahora tienes que destruir todos los cañones antiaéreos para que tus bombarderos puedan pasar y atacar al enemigo. Primero ataca las defensas más próximas a tu posi-





ción. Las encontrarás en una fábrica al este de tu posición. Para llegar hasta ellas, basta con que sigas avanzando por la carretera.

2 Mientras te desplazas, encontrarás resistencia moderada (tres tanques). Usa los Howitzer para destruir los cañones antiaéreos de la primera granja. Traslada luego tus destructivos juguetes hasta una zona del bosque en la que se encuentran las municiones en cajas. Recárgalos y desde allí continúa bombardeando todo lo que se mueva.

3 Usa la táctica descrita en el punto anterior repetidas veces y ve eliminando así todos los AA alemanes. Ve avanzando y recargando según la ruta establecida en el informe preliminar. Si así lo deseas, puedes cargar las cajas de munición en los camiones para abastecer a los Howitzer con mayor rapidez. Cuando hayas acabado con todos los cañones, te moverás por el descampado que hay con una bandera de señalización y completarás la fase.

TIGRE. EL FERROCARRIL

1 Lo que tienes que hacer a continuación es capturar Wolfheze, una ciudad situada al sur. Como viene siendo habitual a lo largo del juego, usarás tu cañón de largo alcance para dar buena cuenta de esas unidades que se te resisten. En Wolfheze (esto es meramente opcional) puedes meter a tus pilotos en unos tanques desocupados. Así no los destruyes y puedes sacarles partido.

2 Cuando lo hayas hecho, tendrás que tomar un puesto de guardia civil alemán, cerca de Oosterbeek, la vía de ferrocarril y minar las vías. A medida que te vayas acercando, uno de los trenes de la ciudad saldrá por la vía derecha; es un tren con cañones, así que ojo. Para que no te dé problemas, ve avanzando con tus cañones por la vía del tren hacia la ciudad. Cuando se acerque, el tren será pasto de tu artillería.

3 No encontrarás más resistencia digna de mención. Utiliza todas tus tropas (y los refuerzos que se te van enviando si no los has gastado) para lanzar una ofensiva brutal hacia el centro de la ciudad. El ataque no será difícil y, cuando la urbe se rinda a tus pies, la misión habrá terminado.

LION. OOSTERBEEK

1 De lo que se trata ahora es de destruir el puente de ferrocarril de Oosterbeek. Con tus tropas situadas más al norte, ataca el hotel. Lo utilizarás de base para el siguiente ataque: un dispositivo de municiones al noreste. Ten cuidado y no destruyas el hotel al tomarlo. Lo mismo te decimos de la iglesia.

2 En esta misión no podrás utilizar tu querido Howitzer, así que deberás abrirte paso por la fuerza y hacerte un sitio hasta la ciudad. En tu poder, en cambio, estarán todo tipo de unidades de infantería, así como tanques. Además, podrás capturar algún cañón para tu propio beneficio.



3 Con la iglesia y el hotel tomados, mueve tus unidades al puente del ferrocarril y destrúyelo. Tras esto, pasarás a la última fase de la campaña con los británicos. Opcionalmente, dispondrás de paracaidistas. Puedes soltarlos en la zona sureste del mapa. Si te ves algo corto de unidades, no dudes en utilizarlos: podrán capturar algún que otro cañón y debilitar al enemigo.

EL PUENTE DE ARNHEM

1 Última misión en la que tendrás que proteger el puente situado al sur. Para ello, cuentas con numerosos efectivos. Lo primero que hay que hacer es llegar al puente. Esto puede sonar obvio, y hasta estúpido, pero no lo parecerá tanto cuando veas que muchos de tus hombres se pueden quedar por el camino. Es por ello que te recomendamos que avances lentamente, vigilando para que tus tanques y piezas pesadas de artillería no resulten dañados en el viaje.

2 Al llegar al puente, establece una férrea posición defensiva en su acceso norte. Ocultos tras los edificios y dentro de ellos, deberían estar tus soldados antitanque. Captura todos los cañones y tanques que puedas y crea un perímetro defensivo.

3 Puedes usar a tus ingenieros para ir dejando minas en la carretera y así hacer saltar en pedacitos los tanques alemanes. Sitúa los Howitzer al otro lado del puente, desde allí tienen más posibilidades de impactar al enemigo... Presta especial atención al otro lado del puente, no te centres sólo en uno: tienes que evitar a toda costa la llegada de tanques alemanes.

4 Lo que te queda ahora es moverte con rapidez y rezar a los dioses. Si actúas rápidamente y sigues nuestro consejo, los nazis lo tendrán crudo para traspasar tus líneas. Campaña británica completada.

CAMPAÑA ESTADOUNIDENSE



RODEANDO OBSTÁCULOS

1 En esta tu primera misión con los poderosos Estados Unidos, tendrás que conquistar el gran aeropuerto de los alemanes y usarlo para capturar la isla situada al este. Primero desembarca con tus tropas en la orilla del río, en la parte sur del mapa, y ve avanzando hacia el norte. Elimina con tus francotiradores los cañones alemanes de la zona.

2 Cuando hayas capturado el aeropuerto (si acabas con los artilleros, la misión se simplifica), deberás seguir avanzando hacia el norte para limpiar la zona por la que llegan tus refuerzos. Dominado todo el mapa, sólo te quedará usar los aviones de transporte para soltar a tus paracaidistas, que llegarán en jeeps con camiones de refuerzos.

3 Despeja la pista de aterrizaje, manda tus aviones cargados de soldados y toma la isla. Si por cualquier motivo tus aviones son destruidos, siempre te quedará la posibilidad de llevarlos por el río en un par de barcazas.

RODEANDO OBSTÁCULOS

1 Ahora tendrás que eliminar a los alemanes de un pueblo situado al este. En un principio, serán mucho más poderosos que tú, así que tendrás que capturar una fábrica de armamento situada en el norte. En ella encontrarás numerosos tanques, cañones y transportes. Para llegar a esta fábrica tendrás que usar un túnel muy cercano a tu posición.

2 Introduce a tus tropas en el túnel y (ojo) selecciónalo, pulsa sobre el icono de movimiento y pincha en su extremo. Tienes que hacerlo antes de que expire el tiempo asignado para la tarea. Cuando llegues al final, captura todos los vehículos y cañones y emprende el asalto sobre la ciudad del oeste. Con todas estas unidades, no tendrás ningún problema.



ATAQUE CON ÉXITO

1 El objetivo ahora es capturar el puente situado al norte. Primero tendrás que limpiar la orilla del río, al este del mapa; así podrás recibir refuerzos (soldados). Después muévete por el borde sur hacia el oeste -cruza la vía férrea con cuidado, no vayas a toparte con el tren fortaleza- hasta llegar junto a tres cañones de 150 mm.

2 Usa los cañones para destruir el tren fortaleza y todo lo que se mueva u ofrezca resistencia a tu ejército. Dispondrás de un transporte aéreo de infantería que podrás usar siempre y cuando no maten a los pilotos (protégelos de los alemanes cuando los aparatos toquen tierra). Ahora que tienes los cañones, abrirte paso hasta el puente es pan comido.





SABOTAJE

1 Ésta es una misión suicida. Te encomiendan la tarea de capturar un pueblo fortificado por los alemanes al sur. Tendrás que mover a todos tus hombres al otro lado del río. Usa para ello unas barcazas que llegan por el este. Allí, ya en el otro lado, ordena tus unidades para efectuar un ataque frontal en dirección norte.

2 Olvídate de las otras direcciones, ignora todo lo que hay al sur, al este o al oeste. Céntrate en el norte. Lo primero que hay que hacer es tomar posesión de un cañón antiaéreo y derribar una molesta avioneta nazi que delata tu posición. Después de eso, avanza un poco y elimina a los soldados y un pequeño cañón situados tras pasar las puertas. Usa los tanques que capturarás poco después de desembarcar.

3 Los alemanes han fortificado muy bien el pueblo que tienes que tomar, con muchos cañones y un Howitzer en la parte más retrasada de sus líneas. No queda más remedio que asaltar con todas tus tropas por el camino norte. A medida que vayas avanzando, captura los cañones enemigos. Con ellos en tu poder, puedes destruir la artillería y medios de trasporte nazis que te vayan atacando mientras avanzas. No te preocupes por la bajas, la guerra es así. Tarde o temprano, el enemigo caerá. Y la victoria vendrá en tu búsqueda.

LA BATALLA DEL RIN

1 Seguimos adelante. Tienes que acabar con las defensas alemanas que protegen la otra orilla del río. De lo que se trata es de eliminar toda resistencia para poder cruzarlo y acabar con una fábrica de armas. Primero elimina a los nazis de la zona en la que comienzas la misión y establece una posición defensiva contra los ataques que vendrán del norte (durante toda la partida vas a tener que sofocar las incursiones enemigas desde esa dirección).

2 Ve acercándote poco a poco al río, intenta quedar fuera del radio de alcance de los Howitzer alemanes. En tu aeropuerto, por fortuna, dispones de varios tipos de aviones (el bombardero B-17, el transporte C-47, etc.) que te serán de mucha ayuda a la hora de cruzar el río. Con ellos puedes eliminar a las tropas que se te resisten o lanzar paracaidistas en puntos estratégicos del mapa.

3 En tu lucha por llegar a la orilla, tendrás que tener cuidado y no destruir uno de los cañones de largo alcance que están en el centro del mapa. Esta pieza de artillería te será después muy útil para acabar con los AA alemanes, así como con otras unidades. La fábrica de armas se encuentra al este, en la esquina del mapa. Para eliminarla puedes bombardearla con cañones, utilizar paracaidistas o usar B-17. El caso es que, una vez destruida, la misión habrá concluido.



CUSTODIA DEL TREN

1 Ahora debes conducir el tren desde el suroeste al noreste, hacia una estación alemana fuertemente protegida. Tus efectivos están divididos en dos ejércitos, uno al oeste (con el que tendrás que mantener una posición defensiva en el centro del pueblo) y el otro más allá del río, junto al tren.

2 Céntrate en el ejército del tren, ya que el otro, una vez acomodado defensivamente, apenas tendrás que atenderlo; se las apañarán bien solos sin tu ayuda. Reúne delante del tren todas las demás unidades, que son muchas. Después de esto, envía tus tanques más rápidos por el borde oeste hasta llegar a una colina en la que se encuentran cañones alemanes de 150 mm.

3 Destrúyelos antes de que ataquen el tren y regresa con el grueso de tu ejército. Avanza por la vía con las tropas hasta llegar al final, lugar en el que se dará una de las luchas más fuertes de todo el juego. Una orgía de disparos y explosiones. Cuando ya hayas limpiado la estación, repasa la vía del ferrocarril con tus camiones de suministros y haz avanzar el tren. Misión finalizada.



CAMPAÑA RUSA



ENEMIGO DERROTADO

1 No te preocupes si esta misión te parece mucho más complicada de lo que es en un principio. Tienes que hacerte con el control de dos fábricas de armas y un aeropuerto. Como ya viene siendo habitual a lo largo del juego, lo primero que tienes que hacer es ocupar una posición defensiva. Esta vez lo harás delante de los accesos a tu zona, en el puente de ferrocarril situado al este, el puente de piedra situado más al norte y el segundo puente de piedra, al suroeste.

2 Pon en cada uno de ellos un cañón de medio alcance, dos de alcance corto y un camión de suministros. Si quieres, puedes destruir los puentes que no vayas a utilizar y con ello te ahorras desplazar hombres a sus inmediaciones para defenderlo. Utiliza el puente del norte para atacar: es el más próximo al enemigo, pero no el menos peligroso.

3 Usa los aviones espía para reconocer el terreno antes de avanzar y conocer la posición de la artillería alemana. Deberás asaltar rápidamente las colinas cercanas con tus más pesados tanques y así destruir los cañones de corto y largo alcance que tienen los alemanes.

4 A tu disposición, cada cierto tiempo, eso sí, tendrás un bombardero. Úsalo con mucha precaución y procura que los AA nazis no lo destruyan antes de lanzar sus bombas. Pasa ahora al asalto. Primero encárgate de la fábrica del extremo norte del mapa, después muévete hacia la segunda fábrica al sureste de ésta. Para finalizar la campaña estadounidense, destruye el aeropuerto del este.



VENGANZA

1 En tu primera misión con los rusos, tendrás que defenderte de los nazis que atacan el pueblo en el que comienzas la partida, así como capturar la estación de trenes y conquistar dos territorios al norte y al suroeste para poder hacerte con un prototipo alemán. Aunque no lo parezca, la misión es sencilla.

2 En un principio tendrás que resistir en la ciudad, cosa fácil, y después moverte un poco al suroeste, hacia la estación. No tendrás muchos problemas para conquistarla, ya que sólo está ligeramente defendida (un cañón y unas cuantas ametralladoras).

3 Cuando captures la estación, llegará una locomotora fuertemente armada, así que puedes olvidarte de la estación y continuar hacia el norte, lugar en el que tomarás una posición segura (cañón, dos morteros y un par de búnkeres) utilizando tus tanques para ello. Roba los tanques alemanes. La resistencia al suroeste del mapa no será importante, así que allí capturarás el tercer y cuarto tanque para completar la misión.



ATERRIZAJE FALLIDO

1 Más capturas, esta vez de unos Howitzer situados en una isla al este. El principal problema en esta misión es que tus paracaidistas no pueden aterrizar en la zona por culpa de unos AA. En un principio, tus tropas estarán divididas en dos bandos, uno al norte (lugar en el que se encuentra tu aeropuerto) y otro al oeste (donde tienes las barcazas para cruzar el ancho río que te separa de las posiciones nazis).

2 Deberás tener cuidado con los destructores alemanes: podrían acabar con tus barcazas. Lo mismo te decimos del cañón situado en la esquina sur del mapa, que comenzará a disparar a los barcos de transporte cuando intenten llevar a los soldados a la otra orilla.



3 La ribera elegida para esta misión está siguiendo el borde sur del mapa. Allí, tras desembarcar a tus hombres, podrás capturar varios vehículos alemanes y un puñado de cañones que utilizarás para eliminar los tanques alemanes.

4 De los cañones y la infantería enemiga se ocuparán tus soldados. Si crees que son insuficientes para esa tarea, puedes cargar más en el aeropuerto y soltarlos en la isla del oeste. Pero mucho ojo, no te acerques demasiado al otro lado del río o los AA darán buena cuenta de tus aviones. Limpia todo el muelle, acaba con los destructores, es decir, elimina a cuanto alemán veas por la zona y embarca a los paracaidistas en el avión de transporte para soltarlos a continuación en la isla este. Misión cumplida.

¿ARTILLERÍA O NO?

1 ¡Studebakers! Ésas son las unidades clave de esta misión, un vehículo lanzacohetes ruso de enorme alcance con el que no habrá grupo de enemigos que se te resista. Eso sí, deberás tener varios camiones de suministros pegados a ellos durante toda la misión, ya que consumen gran cantidad de munición.

2 Comenzarás la fase al otro lado de un río y tendrás que capturar una ciudad situada al oeste. Como no dispones de ningún tipo de transporte marítimo o aéreo, tendrás que



construir tus propios puentes para poder cruzarlo. Usa tus camiones de suministros para esta labor. En esta misión dispondrás de un gran arsenal de cañones, hasta unos morteros de gran alcance. Úsalos bien para eliminar las tropas del otro lado del río.

3 Tan pronto como lo cruces, los alemanes se te echarán encima. Establece una posición defensiva muy rápidamente. Después, ve avanzando poco a poco hasta la ciudad del oeste, eliminando a los enemigos que te salgan al paso con tus Studebakers.

4 En tu camino hacia la victoria podrás encontrarte con un tren. Cuidado con él, ya que sus cañones y su blindaje lo convierten en un enemigo muy peligroso. Aviso para navegantes: está al noreste del mapa. En fin, asalta la ciudad del oeste con todos tus efectivos (sobre todo utiliza bien tus tanques) y liquida la misión.

RIBERA DERECHA, RIBERA IZQUIERDA

1 A capturar se ha dicho. Esta vez, una isla situada al oeste del aeropuerto alemán. Casi nada. Primero, desembarca con tus soldados en el sur y establece una posición defensiva. Como comprobarás, la mecánica de casi todas las misiones es siempre la misma: agrupar a tus hombres, defenderlos y lanzarlos al ataque. Vuelve a hacerlo esta vez. Es más, espera a que lleguen refuerzos para poder juntar un ejército mucho mayor que el que tienes al principio de la misión.

2 Verás como un poco más al norte de tu posición llegan más refuerzos, así como por el sur. Las tropas son numerosísimas. Con todos tus hombres juntos en un ejército inmenso, asalta el aeropuerto y arrasa toda resistencia alemana utilizando para ello tanques y artillería. De manera opcional puedes capturar un cañón AA al comienzo de la misión. Si lo haces, no te olvides de llevarlo con el grueso de tu ejército.

3 Busca entre los camiones de soldados de refuerzos uno en el que vayan pilotos. Cárgalos en el avión de soldados y suéltalos a continuación en la isla del oeste. Cuando los soldados hayan aterrizado, mételos en los cañones y en los búnkeres, así capturas los camiones de suministros.



CAMINO A KIEV

1 Lo que hay que hacer ahora es volver a capturar una ciudad situada al oeste del mapa. Tus tropas están muy separadas, así que no será fácil organizar un ataque. Primero tienes que unir las tropas del otro lado del río con las que han desembarcado. Para ello, utiliza los transportes aéreos y las barcazas, al noreste y al sur respectivamente.

2 Cuando tus tropas, excepto los cañones, estén al otro lado, muévete hacia el norte. Para ayudarte en esta labor, dispondrás de un par de Howitzer de largo alcance que podrás encontrar ocultos en una isla. Si así lo deseas, podrás también utilizar los cañones de tu destructor. Avanza hacia el noroeste lentamente, capturando todos los vehículos que te sea posible. Recuerda que cerca de la playa tienes dos camiones de suministros escondidos a la izquierda.

3 Tendrás que tomar la fábrica contigua a la estación de ferrocarril. Podrás usar un puente subterráneo para acercarte. Después de tomar esta fábrica, usa los conductores para capturar los vehículos que encontrarás allí aparcados. Ataca con tus tanques la ciudad del norte, para que así puedan llegar refuerzos. Con ellos bajo tu mando y algún que otro bombardero, capturar la ciudad del oeste será coser y cantar.

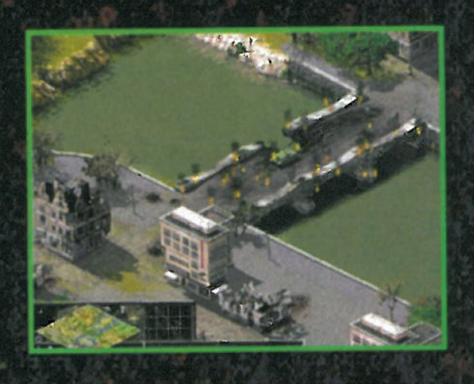


LA BATALLA DE BERLÍN

1 Te aproximas a Berlín y los alemanes se han hecho fuertes en la ciudad, cosa que no debe echarte atrás aunque sufras numerosas pérdidas en tu ejército. Comenzarás esta misión con muchas unidades de todo tipo: bombarderos, aviones espía, Howitzer, tanques, camiones y hasta un tren.

2 Avanza hacia el sur siguiendo la vía hasta que te encuentres con la primera barrera defensiva. Usa la fuerza bruta, entra en la zona con tus tanques seguidos de la infantería y arrasa con todo. Si así lo deseas, también puedes empezar con un lento bombardeo en las zonas en que hay cañones y tanques para luego entrar sin encontrar apenas oposición.

3 Es importante que vigiles tus camiones de suministros, ya que son importantísimos en esta misión. Cuando no tengas munición o debas reparar algún puente



para acceder a una ciudad, los vas a necesitar. El tren es otra de las piezas capitales en esta fase: con él podrás sorprender a los enemigos, arrasando sus defensas gracias a la rapidez, blindaje y potencia de disparo de este vehículo.

4 Los germanos dispondrán de todo tipo de armamento, pero tú como si nada. Sigue avanzando hacia el sur y elimina a los alemanes de la zona. Cuidado con los dos cañones de larga distancia situados en el sur del mapa. Prepárate ahora para la misión final.

ASEDIO

1 Ha llegado la hora. Tienes que atacar el centro de Berlín. Los alemanes, en un intento suicida y ciego se niegan a ver que han perdido la guerra y se lanzarán sobre tus posiciones en el mapa. Prepárate para ataques por el norte y el este. Establece las defensas a ambos lados de tu ejército. Deja que los enemigos se vayan acercando.

2 En caso de que los enemigos te den un respiro, aprovecha para avanzar un poco con tus tropas del norte hacia el oeste. Eso sí, no avances demasiado, ya que en cualquier momento pueden aparecer de nuevo los nazis y pillarte a contrapié. Mueve tus Howitzer del este lo más cerca posible del centro de Berlín, los necesitarás para bombardear la ciudad.

3 Cuando los alemanes hayan gastado su arsenal de tanques, será la hora de arremeter contra el centro de Berlín con todos tus tanques del norte mientras les das cobertura con los cañones de larga distancia. Así, llegarás al centro de la ciudad. Seguro que Hitler ya se ha volado la tapa de los sesos en los bajos del Reichstag.





HEARTS OF IRON



¿Te cuesta **ser el dueño del mundo**, hacer morder el polvo a los aliados, arrinconar a los rusos en su estepa helada? Si es así, ***Game Live* se viste de mariscal de campo** para ofrecerte una pequeña **guía de supervivencia** para este juego duro, complejo y cerebral. **Ve sacando brillo a tus galones**.

CONSEJOS GENERALES

EL MANUAL

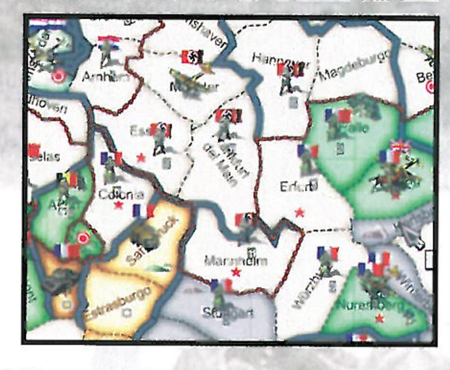
Es algo que todos los jugadores solemos pasar por alto pero que resulta casi imprescindible en *Hearts of Iron*. Aunque un rato de lectura no sea la solución definitiva a tus problemas (la mayoría se resuelven jugando), te puede ayudar a la hora de familiarizarte con la nomenclatura del juego, la interfaz y la mecánica general.

PACIENCIA

Un juego complicado como éste no se domina en un solo día. Tómate las cosas con calma y las derrotas como un mal menor. Todo buen estratega aprende de sus errores.

CONTROL FRONTERIZO

Empezar creando nuevas unidades militares y trasladándolas a las zonas fronterizas es una buena forma de afianzarte en el juego.



Haz grupos de unas diez unidades y ponlas al mando de alguien competente (general o mariscal de campo preferiblemente con 4 o 5 puntos de habilidad) para que reciban bonificaciones una vez en combate.

LOS ABASTECIMIENTOS

A la hora de atacar, ten muy en cuenta los suministros. No hay nada peor que dejar a una de tus divisiones de tanques rodeada por el enemigo y sin combustible.



MOVIMIENTOS COORDINADOS

Cuando ataques un país rival, coordina tus movimientos de manera que concentres a las tropas enemigas que se baten en retirada en un mismo punto. De esta forma, no se te escaparán por los lados y no reconquistarán el territorio que acabas de poner bajo tu control.

ESTADOS SATÉLITE

Antes de anexionarte un país, piensa que instaurar un gobierno títere puede darte más beneficios todavía, y sin darte los dolores de cabeza que supone una anexión.

INVESTIGACIÓN

La investigación es importante, pero lenta. Es aconsejable dejar siempre un espacio reservado para la investigación electrónica, concretamente para las computadoras, que reducen el tiempo de investigación requerido y la CI (Capacidad Industrial) necesaria.

GUERRA O PAZ

Jamás declares una guerra sin antes haber pensado detenidamente en las consecuencias, especialmente si controlas un país democrático. La falta de recursos puede conducirte a una tentadora ansia expansionista, pero es probable que el tiro te salga por la culata y la desconfianza hacia ti empiece a crecer en tus países vecinos.

LAS POTENCIAS VISTAS DESDE DENTRO



A continuación pasamos revista a las siete potencias más importantes en liza y España, que no pinta mucho en el juego pero con la que te puedes sentir tentado a jugar. Las estadísticas que incluimos son las de cada una de ellas en el momento que arranca el juego, es decir, en el año 1936.

ALEMANIA

ESTADÍSTICAS

REGIONES	30
CAPACIDAD INDUSTRIAL	315
PETRÓLEO	15
ACERO	280
CARBÓN	1.255
CAUCHO	0

1 Pese a que los alemanes son de lejos la nación con peor publicidad de todas las que se baten el cobre en este conflicto virtual (algo lógico, por otra parte), resultan un bando interesante. Cuando el juego



arranca, faltan casi tres años para la fecha en que se inició el conflicto en toda su plenitud (invasión de Polonia) y Alemania posee un territorio de dimensiones reducidas. Los nazis sentían la necesidad expandirse, buscaban lo que sus ideólogos llamaron "El espacio vital". En *Hearts of Iron*, se hace notar este problema. Es más, aunque tu país sea económicamente poderoso, un enorme potencial de recursos, vas a tener que buscar nuevas vías de acceso a fuentes de riqueza que alimenten tu imparable crecimiento industrial. Para colmo, dos recursos importantes, como son el caucho y el combustible, no son tu fuerte.

2 Deberás optar por una actitud agresiva durante el desarrollo de todo el juego. Invade la vecina Polonia cuanto antes. También puedes comerciar con tu excedente de recursos para conseguir combustible adicional. Alemania debe tener un poderoso ejército de tierra. La verdadera espina dorsal de la maquinaria de guerra germana son los tanques (Panzer) y la infantería.

3 No te preocupes por tus fuerzas navales. No tienen nada que hacer contra las de otros países como Gran Bretaña, tu principal enemigo junto a la URSS, así que no sería muy inteligente dedicar demasiado tiempo y recursos a mejorarlas.

4 Si insistimos en los recursos, es por algo. No te obsesiones con tu CI inicial, máxime si conduces a un país tan anexionista como Alemania. Tu índice de capacidad industrial irá creciendo a medida que invadas nuevos territorios. Y no olvides que todas las zonas de las que extraigas recursos tienen que estar perfectamente comunicadas. Utiliza los convoyes para eso.

5 Desarrolla todo lo que puedas las ramas de electrónica e industria para poder echar mano cuanto antes de los paracaidistas, muy buenas unidades. No te metas en la carrera nuclear. Pese a tus desvelos, los aliados descubrirán la bomba atómica y la tendrán lista para ser lanzada mucho antes que tú (entre otras cosas, poseen mejor aviación). Conquista Europa y derrótalos antes de que lo hagan.

ESTADOS UNIDOS

ESTADÍSTICAS

REGIONES	67
CAPACIDAD INDUSTRIAL	860
PETRÓLEO	1.506
ACERO	760
CARBÓN	2.128
CAUCHO	0

1 Manejarás el país con la economía más próspera, un coloso cuyo tamaño (varias veces Europa) ya asusta al más pintado. En ese sentido, Estados Unidos es un poco como URSS. Eso sí, al tratarse de un país aislacionista, al principio te ahorras las arduas tareas diplomáticas que exigen otros. En cambio, vas a tener que esforzarte para mantener contenta a toda tu población. Recuerda que los americanos están acostumbrados a vivir bien y con comodidades.

2 No descuides tus Secretarios de Estado, muy dados a la incompetencia, y destituye a los que no cumplan bien con su trabajo. Asegúrate de tener bien fortificadas las islas del Pacífico, como Hawai. Deberás fortificar todos los puntos estratégicos por los que puede hacerte daño el enemigo.

3 Tus recursos son para quitar el hipo. Disfrutas de un casi monopolio de combustible y unas grandes cantidades de acero. Esto te va a favorecer en muchos aspectos. Por eso, no debes preocuparte por el tamaño de tu ejército inicial. A medida que vayas investigando irás aumentando tu poder como máquina de guerra. Es más, puedes conseguir desarrollarte más rápido y mejor que cualquier otra nación, pero que no te ciegue tu poder. Escoge sólo dos ramas de desarrollo e investígalas hasta el final y con todas sus consecuencias. Si no concentras tus recursos, perderás parte de tu ventaja inicial.

4 Ten en cuenta tu ventaja de partida en las ramas de industria y electrónica. Desarrollándolas a fondo puedes ganarle el pulso a cualquiera de tus rivales. De hecho, eres el único en el juego con toda la capacidad necesaria para desarrollar la bomba atómica.

5 La parte más importante de la guerra se librará en Europa. Piensa que para llegar al teatro del conflicto tienes que cruzar el Atlántico. Construye barcos de transportes para cuidar de tus fuerzas y desarrolla mucho la fuerza naval y el ejército de tierra.





JAPÓN

ESTADÍSTICAS

REGIONES	53
CAPACIDAD INDUSTRIAL	187
PETRÓLEO	80
ACERO	405
CARBÓN	550
CAUCHO	0

1 El hecho de que Japón sea un conjunto de islas te dará más de un quebradero de cabeza. Lo primero que tienes que hacer es fortificarlas como Dios manda. Construye antiaéreos en cada una de ellas y asegúrate de que las defensas de que disponen son suficientes. De lo contrario, el enemigo podría utilizarlas como base aérea o naval. Ten en cuenta que la espina dorsal de tu imperio serán este grupo de islas, así que defenderlas será tu máxima prioridad.

2 Aunque no lo quieras, vas a tener que invadir China. Eso se debe a que China y las islas del sur serán tu única vía para progresar como nación. Da la casualidad de que los recursos que te faltan a ti (combustible, por ejemplo) los tiene tu país vecino. Así que tenlo claro: deberás hacerte con el control de esas dos zonas lo antes posible.

3 Militarmente, Japón tiene claros y oscuros. Posee muy buena marina, pero las fuerzas terrestres y aéreas (pese a ser poderosas) necesitan modernizarse a pasos agigantados. Debes tener tu espacio aéreo muy protegido. No te cortes a la hora de construir antiaéreos, créenos si te decimos que los vas a necesitar.

4 También debes investigar y usar a discreción la fuerza de tus submarinos (para mantener vigiladas tus aguas). Ten en cuenta que el hecho de tener como base un archipiélago te condena a mantener un flujo constante entre las islas que lo componen de forma que estén comunicadas en todo momento unas con otras.

5 En realidad, muchos usuarios piensan que jugar con Japón es demasiado fácil. Ni tanto ni tan poco. Lo que está claro es que la estrategia a seguir va a ser siempre la misma: comenzar con escasez de recursos, fortificar tus islas, comunicarlas bien, entrenar una ingente cantidad de tropas para atacar por mar y tomar China para



después avanzar por el sureste asiático invadiendo India y haciéndote con todos sus recursos.

6 Aunque ésa no tiene por qué ser tu forma de actuar, una cosa está clara: jugar con Japón requiere hacerlo bien. La máxima sería: conquista, respira, investiga y vuelve a conquistar. Eso sí, recuerda que para conseguir recursos (uno de los grandes problemas de jugar con este país) también puedes comerciar. A veces funciona mejor eso que la mano dura.

URSS

ESTADÍSTICAS

REGIONES	182
CAPACIDAD INDUSTRIAL	353
PETRÓLEO	338
ACERO	720
CARBÓN	1.262
CAUCHO	0

1 No importa que tengas escasez en cuanto a caucho se refiere. URSS es un país inmenso, con un gran número de provincias. Esto implica que vas a disponer de dos ventajas iniciales de consideración: recursos muy numerosos y muchos hombres que llevar a la guerra.

2 Está claro que tu peor enemigo (sólo tienes que consultar los libros de texto para saberlo) van a ser los alemanes. No importa que hayan firmado un pacto de no agresión, intentarán hacerse con tus tierras. Las grandes dimensiones de tu país implican también que dispones de mucho espacio para construir tus industrias. Aléjalas al este cuanto puedas, mantenlas lejos de las zarpas germanas. Utiliza tu excedente de material (tendrás bastantes recursos para comerciar) para cambiarlo por caucho, el único recurso del que andas escaso.

3 Fortifica especialmente las grandes ciudades. Perder una de ellas sería un golpe nefasto para tu economía. No te esfuerces en desarrollar una gran fuerza naval, si de algo carece URSS es de buenas fuerzas para hacer frente a Alemania por vía marítima. Concéntrate en desarrollar tus fuerzas de tierra, sobre todo tanques. Y no te olvides de los antiaéreos, ya que sufrirás grandes ataques desde las alturas.



ITALIA

ESTADÍSTICAS

REGIONES	37
CAPACIDAD INDUSTRIAL	130
PETRÓLEO	0
ACERO	70
CARBÓN	490
CAUCHO	0

1 Italia presenta un serio problema: está en guerra con Etiopía desde el principio del juego. Es decir, que mientras los demás países se concentran pacíficamente en su desarrollo como país, tú ya tienes que hacer frente a un conflicto armado. Las consecuencias se dejarán notar en lo duro que resulta conseguir recursos, muchos de ellos destinados a mantener el frente africano. Si juegas con Italia, deberás asumir un reto bastante elevado, ya que no disfrutarás ni siquiera de los instantes de paz inicial que permiten al resto de naciones consolidarse.

2 Tu CI es baja, no importa que tengas colonias (a otros países del juego, como Gran Bretaña, su naturaleza colonial les viene de perlas) porque éstas no te abastecerán tanto como sería deseable. Piensa muy bien cada uno de tus movimientos, Italia es una nación frágil. Lo que está claro es que debes tomar Etiopía, lo mires como lo mires. Esto te proporcionará ciertos momentos de respiro. No empiezas el juego como aliado del Eje, aunque Alemania te haga proposiciones más bien rápido. Quizás unirse a las fuerzas de Hitler no sea lo más inteligente que puedes hacer (de nuevo nos remitimos a los libros de historia: aunque *Hearts of Iron* sea un juego, muchos de sus eventos se rigen por la realidad). Tú eliges.

3 Todo lo que te hemos contado antes (sobre todo la fragilidad de Italia como nación) implica un progreso mucho más lento en lo que a investigación de nuevas tecnologías se refiere. Así que ya sabes, céntrate en una rama en concreto e intenta llegar lo más lejos posible. Con Italia, debes ser mucho más cuidadoso que con cualquier otro país.

4 Una buena solución para mejorar tu maltrecha economía es hacerte con el control de la península de los Balcanes. Es relativamente fácil y te ayudará a crecer como país. Mantén tus costas vigiladas con submarinos y no te olvides de conectar tus suministros (sobre todo de las colonias) con la capital. Y suerte, mucha suerte.



FRANCIA

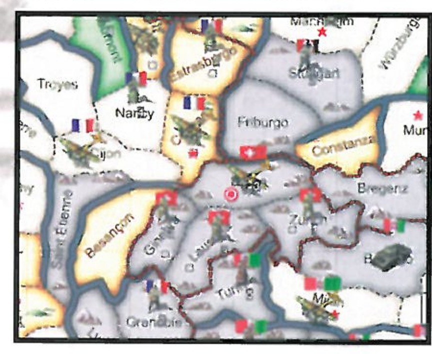
ESTADÍSTICAS

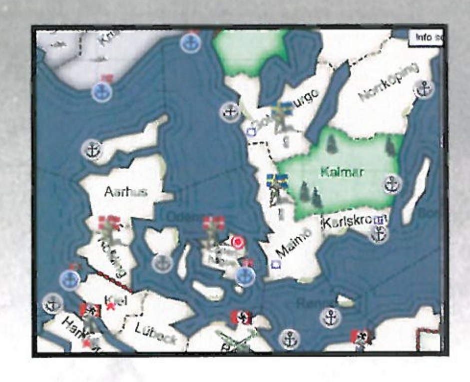
REGIONES	132
CAPACIDAD INDUSTRIAL	195
PETRÓLEO	5
ACERO	365
CARBÓN	451
CAUCHO	150

1 Junto con Gran Bretaña, Francia posee uno de los imperios más ricos gracias a su pasado colonial. Las colonias no son tan productivas como las de la Pérfida Albión, pero te brindarán una serie de ayudas que para sí quisieran otros países coloniales de segunda división como Italia. Jugar con Francia es jugar con uno de los países más complicados del juego. Es difícil y tendrás que poner todo tu empeño de avezado estratega para superar las dificultades.

2 Procura usar tu influencia con Gran Bretaña (de la que eres aliado) para conseguir la amistad de otras naciones. El ataque de los italianos y los alemanes no se hará esperar, así que lo mejor es buscar amigos hasta debajo de las piedras. Bélgica u Holanda serán algunas de las naciones que te brindarán su amistad.

3 Procura mantener tus líneas defensivas. Francia está demasiado cerca de Alemania y de Italia como para pasar desapercibida ante las fuerzas del Eje. Ésos serán tus principales enemigos. Tenlo en cuenta. Por mucho que te esfuerces, tu fuerza aérea no puede hacer sombra a la de Alemania (país mucho más fuerte económicamente) así que cubre la línea Maginot con baterías de antiaéreos para mantener a raya las fuerzas del aire que el Führer mande contra la Torre Eiffel. Fortifica también la frontera sur para mantener a raya a los no tan peligrosos hombres de Mussolini.





4 No seas tú quien inicie las hostilidades. Es decir, ni se te ocurra adentrarte en territorio alemán. Deja que sean los germanos los que te ataquen a ti y acuérdate de fortificar bien tus fronteras. Los alemanes te atacarán con sus divisiones Panzer, así que ten en cuenta ese pequeño detalle. Tampoco te olvides de los italianos. Sitúa cuantas unidades puedas en la frontera, fortifícalas en provincias de montaña y resguárdalas con varios antiaéreos.

5 Haz lo posible para que París no caiga bajo el poder del Eje, de lo contrario, la espina dorsal de tu economía y todo tu ejército se habrá volatilizado y estarás condenado a usar las colonias como única fuerza. Si eres capaz de pasar el juego en sus tres escenarios llevando a Francia, ya te puedes dar por más que satisfecho. Habrás superado el bautismo de fuego de este *Hearts of Iron.*

GRAN BRETAÑA

ESTADÍSTICAS

REGIONES	**166**
CAPACIDAD INDUSTRIAL	**298**
PETRÓLEO	**75**
ACERO	**460**
CARBÓN	**1.240**
CAUCHO	**930**

1 La nación colonial por excelencia. Los pequeños territorios que juran fidelidad a la corona británica te serán de mucha ayuda. Gran Bretaña posee una economía próspera y no andas escaso de recursos. Ahora bien, el hecho de poseer colonias puede ser tan perjudicial como beneficioso. No tendrás tantos problemas como otras naciones en cuanto a recursos se refiere, pero deberás asegurar que la carga llega intacta desde la colonia hasta Gran Bretaña. Así que tendrás proteger tus convoyes para no quedar encerrado en tu minúsculo territorio metropolitano sin un triste recurso que llevarse al gaznate.



2 Volvemos a usar los libros de historia como referencia. Este particular sistema de trucos te advierte de los futuros bombardeos que recibirá Gran Bretaña. Prepárate para ellos. Protege sobre todo la zona industrial de tu país, es decir, el sur. Coloca una reserva suficiente de antiaéreos para minimizar el daño producido por los aviones de Hitler.

3 Posees grandes cantidades de caucho. Utiliza tus reservas de este material para canjearlo por combustible. Insistimos, protege tus convoyes de suministros. Construye cuantos barcos de transporte y destructores puedas. Tienes que tener muy clara tu ruta de suministros y mantenerla vigilada en cada momento. Los alemanes intentarán cortar la llega de material a las islas, así que utilizarán submarinos para inutilizar a tus transportes. Adelántate a ellos y elimínalos antes de que sea demasiado tarde.

4 La pieza más importante de todo tu ejército será la armada. Ve mejorándola siempre que te sea posible. Ten en cuenta que Gran Bretaña es una isla y deberá cortar toda amenaza que llega desde el mar. Tu poderosa flota te servirá para cortar invasiones y también para mantener un flujo constante de provisiones.

5 Fortifica las colonias. La ruta comercial, aparte de segura, tiene que empezar y terminar en ciudades protegidas del ataque de los enemigos. Y no te olvides de las tareas diplomáticas. Haz que todas las naciones de Europa, por pequeñas que sean, se unan a tu causa contra el Eje. Estados Unidos lo hará por sí solo cuando se vea metido de lleno en el conflicto, así que no pierdas el tiempo intensificando tu ofensiva diplomática con el Tío Sam.

ESPAÑA

ESTADÍSTICAS*

REGIONES	**34**
CAPACIDAD INDUSTRIAL	**70**
PETRÓLEO	**0**
ACERO	**35**
CARBÓN	**230**
CAUCHO	**0**

*Las estadísticas pertenecen a la España republicana

1 Lo sentimos, pero tu espíritu patriótico puede sentirse herido: España ni pincha ni corta en *Hearts of Iron*. Es una nación menor, sin apenas relevancia en el conflicto. De hecho, la realidad ya te lo muestra: España, tras la Guerra Civil, no tomó parte en el conflicto. La verdad es que Francisco Franco suspiraba por Adolf, pero las secuelas de la guerra le impidieron participar de lleno en la guerra y España fue considerada nación neutral.



2 En *Hearts of Iron* se contempla este hecho. Es más, el único momento en el que España puede influir en el desarrollo de la guerra y favorecer o perjudicar a alguna nación es precisamente cuando estalla el conflicto del 39. Si tienes el valor de jugar con España, ten por seguro que el reto va a ser peliagudo. Te encontrarás con un país muy escaso de recursos.

3 En caso que hayas decidido jugar el primer escenario llevando a las fuerzas republicanas, lo que puedes hacer es lo siguiente: para mejorar tu CI, debes aliarte con la URSS. Intenta intercambiar tecnología con ellos antes de que estalle la Guerra Civil, los rusos no son precisamente unos tacaños. Hecho esto, comunica con convoyes el Mar Negro hasta tus fronteras. No harás gran cosa, pero te fortificarás lo suficiente antes de que los nacionales den el golpe. No despliegues tus unidades iniciales hasta el comienzo de la guerra. De hacerlo, se pasarán al bando enemigo.

4 Pero independientemente del bando con el que juegues, siempre te encontrarás con el mismo problema: la escasez de recursos propia de un país pobre. Hay poca producción de carbón, muy poca de acero y nada de caucho ni combustible. En esas condiciones, es imposible aprovechar al máximo la CI, ya que necesitan de estos recursos.

5 La solución, al estar concebida España en el juego como nación que no puede autoabastecerse, es la guerra. Si llevas a los nacionales, puedes conquistar territorios antes que cualquier otra fuerza del Eje. En caso que seas tú el que invada París, no se producirá el evento de Vichy con su consiguiente devolución de territorios. También te puedes adelantar a Alemania e Italia y hacerte con el control del Congo Belga o Nigeria. Allá tú.



COMBAT MISSION 2
BARBAROSSA TO BERLIN

Te vamos a engañar. **Te vamos a decir que** con este conjunto de consejos generales y perogrulladas de tres al cuarto **podrás convertirte en un afamado estratega. No nos creas**. Esto es sólo la base. A partir de aquí, **sólo horas y horas de juego podrán auparte a lo más alto.**



SÉ TÚ MISMO

Combat Misión 2: Barbarossa to Berlin es un título de una enorme complejidad, así que no te tomes esta ristra de consejos como La Biblia del Belicoso, sino más bien como un pilar sobre el que fundamentar tus posteriores victorias.

CALMA CHICHA

Recuerda: *CMBB* es un juego por turnos. A menos que estés jugando con límite de tiempo (normalmente, en partidas multijugador), dispondrás de todos los minutos que quieras para planificar tus movimientos. Antes de optar por una u otra acción, piensa detenidamente cuál te conviene más. No es lo mismo avanzar que moverse, ni tiene los mismos resultados en un bosque que en campo abierto. Con el tiempo, irás automatizando ciertos movimientos y tu rapidez de decisión aumentará.

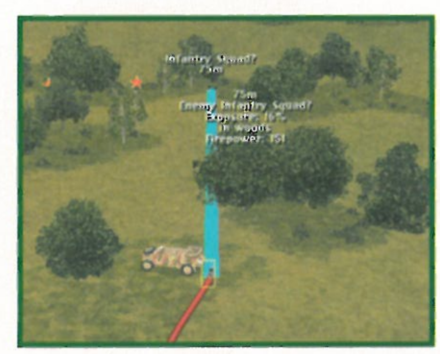
MANUALIDADES

El manual que incluye *CMBB,* así como el archivo PDF que se incluye en el CD, contienen toda la información básica que necesitas para dominar esta compleja bestia. Aunque nuestra recomendación es que te lo leas de cabo a rabo, si quieres tener un poco de vida social puedes saltarte los apartados del editor de escenarios o los créditos. Pero comprender sobre todo las diferencias entre los tipos de movimiento es esencial para no malgastar esfuerzos, fatigar a tus unidades o lanzarlas a una muerte segura.



SENTIDO Y SENSIBILIDAD

Olvida lo aprendido en otros juegos de estrategia. Aquí no valen trucos ni artimañas varias que otros títulos sí permiten, y mucho menos la avalancha de tropas como método para la victoria. La regla de oro es: utiliza el sentido común. Intenta situarte en el campo de batalla y razona con lógica cuál seria el camino que seguiría esa unidad o esa otra. Al fin y al cabo, las batallas normalmente se ganan y se pierden por razones lógicas.



VEO, VEO

La línea de visión (LOS) es, sin duda alguna, el concepto más importante del juego. Si no ves al enemigo, difícilmente podrás dispararle (aunque a veces puedes valerte del sonido para tener una idea aproximada de su situación). Ocupa las elevaciones que te proporcionen mayor visibilidad y evita sorpresas rastreando a conciencia. Este aspecto es particularmente importante para los observadores de artillería (spotters), ya que de esta forma pueden dirigir con mayor precisión los disparos de las baterías.

NO VEO, NO VEO

Evidentemente, la regla anterior se aplica también a las tropas enemigas. Por eso mismo, evita cruzar por campo abierto a menos que sea imprescindible. Y no desveles tu posición disparando contra una unidad enemiga a la que difícilmente dañarás. Siempre es mejor esperar a que se acerque para abrir fuego y tener más probabilidades de causar bajas. Utiliza también siempre que puedas la orden de esconderse (Hide), aunque sólo cuando lo indique el sentido común (intentar esconder un pelotón de soldados en campo abierto no acostumbra a dar buenos resultados).

NO PUEDO MÁS

Es evidente que la orden de avanzar (Advance) es mucho más segura que la de moverse (Move), ya que tus unidades irán buscando puntos de cobertura durante el trayecto, pero también resulta más cansina. Del mismo modo, correr (Run) es más rápido para recorrer distancias cortas, pero mucho más extenuante para tus unidades. Y unas unidades extenuadas disminuyen en gran parte su eficacia en combate. Por ello, si no es necesario, no les obligues a cumplir órdenes que impliquen un desgaste físico. Y si no tienes más remedio y la situación te lo permite, haz que descansen más adelante para que entren en combate con todas sus fuerzas.

CÚBREME

El fuego de cobertura es otro elemento vital en los enfrentamientos. A veces puede ser

recomendable realizar unos disparos contra un enemigo aun teniendo pocas posibilidades de causar alguna baja, simplemente para cubrir el avance de otras unidades. Del mismo modo, el fuego de cobertura puede tener un efecto devastador sobre la moral del enemigo (sobre todo contra unidades de reclutas o novatos), obligándole con un poco de suerte a abandonar su posición o a impedirle llevar a cabo cualquier orden.



A SUS ÓRDENES

HQ (cuartel general). Dos siglas que siempre deberás tener presentes. Tus oficiales de mando no sólo proporcionan bonificaciones de moral a las tropas circundantes, sino que mejoran su eficacia en combate y disminuyen el tiempo de reacción que necesitan para llevar a cabo una orden.
Si la línea que une una unidad con su HQ aparece negra, significa que está fuera del radio de mando del oficial. Acerca uno u otro para que la unidad de combate pueda beneficiarse de las bonificaciones que proporcionan las tropas de mando. Evidentemente, las unidades de mando están pensadas para mandar y no para combatir, así que no las emplees para luchar a menos que estés en una situación desesperada y mantenlas siempre detrás de las tropas de choque.

CON ACOMPAÑAMIENTO

Como en la guerra misma, los tanques y vehículos blindados pueden parecer muy impresionantes, pero su utilidad se ve muy mermada si no van acompañados de infantería. No sólo no pueden cruzar casas ni zonas boscosas de densidad media (tall pines, woods...), sino que además su visibilidad es muy reducida en combate (cuando el blindado se guía únicamente por las escotillas de visión).



Por ello, es conveniente que los chicos de a pie acompañen a las moles de acero y se aseguren de despejar el camino. No hay nada peor que ver un Panzer saltar por los aires a causa de esa infantería rusa que ha salido del bosque y le ha plantado una carga de demolición en todo el trasero.

DE LADO, NO

El blindaje de los vehículos es siempre menor en los laterales. Por ello, siempre que puedas evitarlo, no expongas tu flanco. Avanzar con unos tanques en paralelo a la línea enemiga es invitarle a un festival de tiro al pato. Si no tienes más remedio, recuerda como mínimo que los carros blindados pueden orientar su torreta independientemente de su dirección de avance (véase El Arco de Triunfo).

SEGADORAS

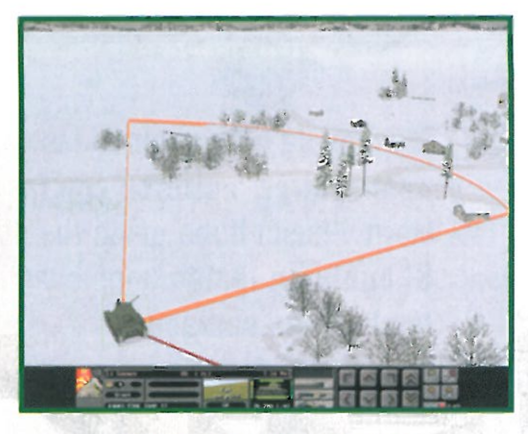
Ahora las ametralladoras resultan mucho más mortíferas que en el juego original. Tenlo muy en cuenta tanto en defensa (colócalas en zonas con un amplio rango de visión, por las que previsiblemente atacarán las tropas enemigas) como en ataque (donde te servirán para cubrir el avance de tus tropas).

LLEGARÉ TARDE

Otra diferencia importante respecto al anterior *Combat Mission* es que ahora la rapidez con la que tus unidades responden a las órdenes va muy ligada al número de puntos de ruta (waypoints) que establezcas. Es decir, una unidad que tenga asignado un recorrido tortuoso puede tardar mucho en ejecutar la orden y tal vez se quede a medio camino de donde tenías previsto.
De la misma manera, siempre es mejor cambiar una orden asignada que borrarla y añadir una nueva. Para ello, debes hacer clic sobre el punto de ruta que desees alterar y asignar la nueva orden sobre él (y no sobre la unidad propiamente dicha). De este modo, te ahorrarás unos segundos de reacción preciosos.

ACLAREMOS LAS COSAS

A veces puede ser engorroso tener que seleccionar las unidades de infantería adentradas en una densa zona boscosa para asignar las órdenes. Tampoco es infrecuente descubrir demasiado tarde que una unidad se ha quedado atrás simplemente porque te olvidaste de ordenarle una acción.
CMBB dispone de varias ayudas en este sentido; puedes pulsar Mayús. + T para cambiar la densidad de los árboles; Mayús. + P para mostrar todas las instrucciones asignadas; o Mayús. + B para mostrar las bases de las unidades, con lo cual se facilita su selección. En cuanto hayas concluido la planificación, o durante el desarrollo de la acción, siempre puedes volverlo a dejar todo como estaba para disfrutar del espectáculo.



EL ARCO DE TRIUNFO

Un estupendo sustituto para la orden de emboscada que aparecía en el primer *Combat Mission* es el Arco de cobertura (Cover Arc). Esta vez, en lugar de marcar un punto en el que converjan los disparos de tus unidades, determinas para cada una de ellas un arco de cobertura que indica el ámbito de disparo de esa unidad. De esta forma, tus tropas no sólo ahorran munición al no disparar a largas e inefectivas distancias, sino que evitan descubrir su posición.
Eso sí, recuerda que no todas las tropas pueden llevar a cabo esta orden. Si quieres que unos reclutas (Conscript) no echen al traste tu preparada emboscada, evita que tengan línea de visión con el enemigo. Este arco de cobertura es especialmente útil con los blindados, ya que les permite avanzar en una dirección mientras su torreta está orientada hacia otro lugar (de donde preveas que puedan venir los tiros, por ejemplo).

BIEN TAPADITO

Otra instrucción terriblemente práctica para los blindados es Seek Hull Down, que ordena buscar una posición en la que el vehículo ofrece el mínimo perfil posible sin perder visibilidad ni capacidad de disparo. Esta posición siempre es relativa respecto a un punto, así que ten bien presente de quién quieres cubrirte.

MI AMIGO, MI ENEMIGO

Aunque la IA del juego es de lo más competente y puede poner en serios apuros al comandante más experimentado, no hay nada como probar tu valía contra un oponente humano. Enseña el juego a tus amigos, haz que disfruten de su complejidad y luego rétales a un combate.
Si no tienes amigos combativos, puedes acudir a la página web de www.battlefront.com o www.combatmission.com y buscar a algún anónimo contendiente. Los hay a miles. También hay muy buenas páginas en español sobre el juego. A través de www.geocities.com/Combatvicio o www.fightclub.cl puedes adentrarte todavía más en este fascinante juego con gente que habla tu idioma.



Muchos se perdieron en las cámaras de la pirámide de Keops, **otros murieron con las botas puestas** en Little Big Horn y hasta hubo quien fue devorado por los indios caribes. **Si hubieran tenido** unos cuantos **trucos** a mano, **otro gallo les hubiese cantado**.

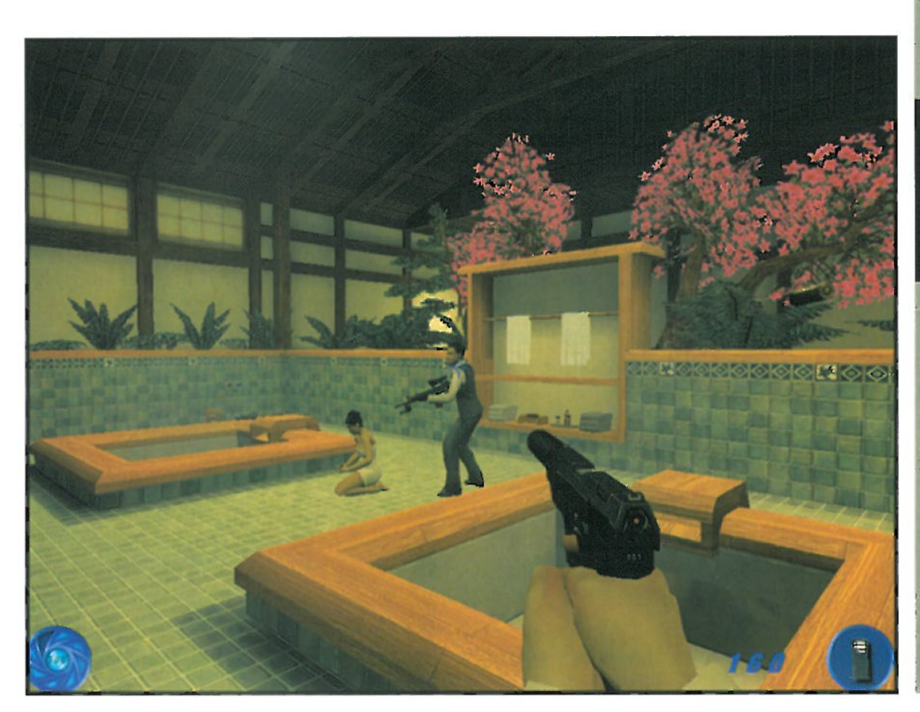
007: NIGHTFIRE

Para poder activar los trucos, debes dirigirte a la carpeta **C:\Windows\Application Data\Gearbox Software\Nightfire\bond** y localizar el archivo **config.cfg**. Si no está en esa carpeta, utiliza la opción **Buscar** del menú de inicio para localizarlo. Abre el archivo con el bloc de notas y añade dos líneas con lo siguiente:
sv_cheats 1
console 1
Una vez dentro del juego, debes pulsar la tecla º (situada al lado del 1) para activar la consola. Allí puedes introducir uno de los siguientes códigos:

god	Invencible
noclip	Atravesar las paredes
notarget	Invisibilidad
map X	Ir al nivel indicado (x=nombre mapa)
give weapon X	Conseguir el arma indicada (x=arma)

*Lista de mapas: **m1_austria01, m1_austria02, m1_austria03, m1_austria04, m2_airfield01, m2_airfield02, m2_airfield03, m2_airfield04, m3_japan01, m3_japan02, m3_japan03, m3_japan04, m4_infiltrate01, m4_infiltrate02, m4_infiltrate03, m4_infiltrate04, m4_infiltrate05, m4_infiltrate06, m4_infiltrate07, m5_power01, m5_power02, m5_power03, m5_power04, m6_escape01, m6_escape02, m6_escape03, m6_escape04, m6_escape05, m6_escape06, m6_escape07, m7_island01, m7_island02, m7_island03, m7_island04, m7_island05, m7_island06, m8_missile01, m8_missile02, m8_missile03, m8_missile04, m9_space01**
Lista de armas: **bondmine, commando, flash_grenade, fraggrenade, frinesi, grapple, grenadelauncher, kowloon, laser, lighter, minigun, mp9, mp9_silenced, pda, pdw90, pen, pp9, raptor, rocketlauncher, ronin, smokegrenade, taser, up11, watch, qworm, l96a1

Otra fórmula para tener acceso a todas las misiones del juego es abrir el archivo **config.cfg** y añadir la línea **sv_iamdone 1**. En caso de que ya exista pero su dígito final sea **0**, sustituye el **0** por **1**.





HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

Localiza la carpeta donde tengas instalado el juego. Una vez en ella, abre la carpeta **System**. Allí se encuentra el archivo defuser.ini, que tendrás que abrir con el bloc de notas. Busca el siguiente bloque de texto:

```
[HGame.Harry]
bInvertBroomPitch=False
bAutoCenterCamera=True
bMoveWhileCasting=True
bAutoQuaff=True
fDamageMultiplier_Easy=1.2
fDamageMultiplier_Medium=2.0
fDamageMultiplier_Hard=3.0
```

Los valores de **fDamageMultiplier_Easy, fDamageMultiplier_Medium y fDamageMultiplier_Hard** pueden ser modificados por 0.1, con lo que el daño que recibas durante las partidas será mucho menor.



IMPOSSIBLE CREATURES

Durante el juego, pulsa ñ para abrir la consola e introducir uno de los siguientes códigos:

cheat_coal(9999)	Añade 9999 unidades de carbón
cheat_buildings	Acceso a todos los edificios
cheat_electricity(9999)	Añade 9999 unidades de electricidad
cheat_rank	Aumentar de rango
cheat_killself	Inmolarse

BATTLEFIELD 1942

Estos trucos funcionan únicamente en el modo para un solo jugador. Durante el juego, activa la consola con la tecla ° (al lado del 1).



Código	Efecto
aiCheats.code Tobias.Karlsson	Modo invencible
aiCheats.code Jonathan.Gustavsson	Matar a los personajes enemigos
aiCheats.code Thomas.Skoldenborg	Matar a todos los personajes excepto el tuyo
aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome	Nueva zona de inserción disponible

NBA LIVE 2003

Los siguientes trucos te permitirán tener en tu equipo a una serie de raperos, auténticas celebridades en Estados Unidos, aunque no demasiado conocidos por estos pagos.

1. Jugar con B-Rich
Entra en la pantalla de creación de personaje y escribe como apellido **DOLLABILLS**. B-Rich aparecerá en la lista de independientes en la opción "Contratar/ Despedir". Selecciona "Contratar independiente" para añadirlo a tu equipo.

2. Jugar con Busta Rhymes
Entra en la pantalla de creación de personaje y escribe como apellido **FLIPMODE**. Busta Rhymes aparecerá en la lista.

3. Jugar con DJ Clue
Entra en la pantalla de creación de personaje y escribe como apellido **MIXTAPES**. DJ Clue aparecerá en la lista.

4. Jugar con Ghetto Fabulous
Entra en la pantalla de creación de personaje y escribe como apellido **GHETTOFAB**. Ghetto Fabulous aparecerá en la lista.

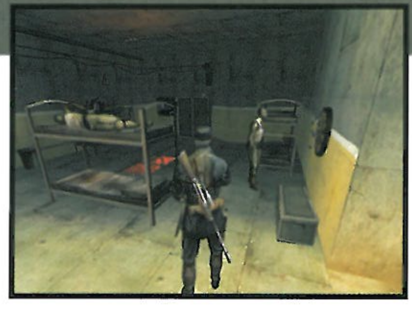


5. Jugar con Hot Kart
Entra en la pantalla de creación de personaje y escribe como apellido **CALIFORNIA**. Hot Kart aparecerá en la lista.

6. Jugar con Just Blaze
Entra en la pantalla de creación de personaje y escribe como apellido **GOODBEATS**. Just Blaze aparecerá en la lista.

IRON STORM

Durante el juego, pulsa Esc para ir al menú y teclea los siguientes códigos:



Código	Efecto
LATOUNGA	Salud al máximo
BLINDAX	Munición al máximo
SUPPLIES	Obtener provisiones

TOTAL IMMERSION RACING

En el modo de carrera, introduce como nombre del piloto uno de los siguientes códigos para activar los trucos:

Código	Efecto
Loaded	Todos los coches
Road Sweeps	Todos los circuitos
Feather	Baja gravedad
Poke	Cámara lenta
Walk It	Coches de la CPU más lentos
No Dogs	Quitar el HUD



AIRLINE TYCOON EVOLUTION

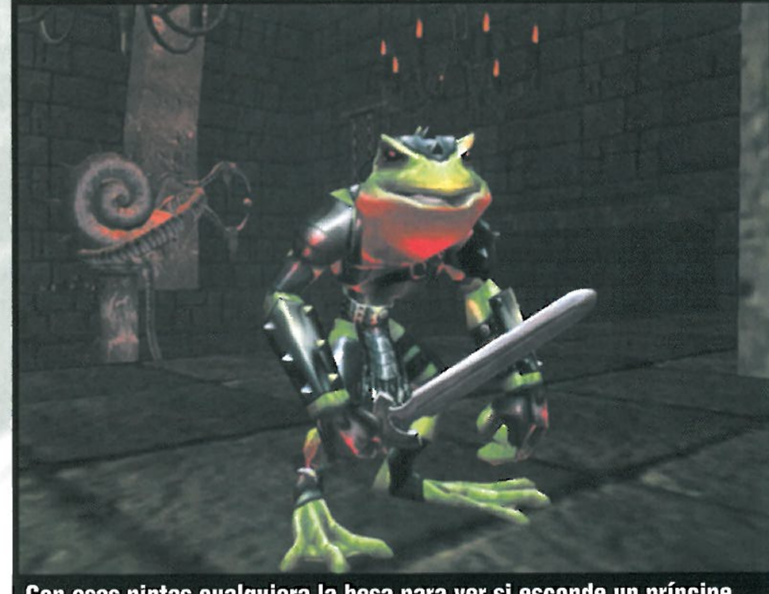
Una vez dentro del juego escribe uno de los siguientes códigos:

Código	Efecto
atmissall	Seleccionar el nivel
crowd	Aumentar el número de visitantes
donaldtrump	Obtener 10.000.000 de dólares
megarichman	Obtener 1.000.000.000 de dólares
expander	Mejorar las instalaciones del aeropuerto
nodebts	Eliminar las deudas
showall	Ver todos los vuelos
moreglue	Pegar los personajes al suelo al seleccionarlos
famous	Aumentar la reputación
bubblegum	Ver los pensamientos de los pasajeros
Winning	Pasar al siguiente nivel

QUINTA EXPANSIÓN DE EVERQUEST

Legacy of Ykesha sólo se venderá on line

La nueva expansión de *EverQuest* es una clara muestra de la constante evolución de los productos para jugar en Internet. Esta expansión no se distribuirá en las tiendas: los jugadores tendrán la opción de adquirirla cuando se conecten a *EverQuest*. Si deciden hacerlo, el importe de *Legacy of Ykesha* será cargado en la cuenta en que tienen domiciliadas las cuotas mensuales.
Si la compra se hace antes del día de su lanzamiento, su precio será de 17,99 dólares, cuatro menos de lo que costará después. En cualquier caso, saldrá bastante más barato que las anteriores expansiones, lo cual es lógico, dado que la compañía se ahorra los gastos de distribución.
La expansión ocupará aproximadamente 120 MB y podrá descargarse como si se tratara de un parche más. Como no todo el mundo puede permitirse una descarga tan grande de golpe, la compañía ha previsto que desde el momento en que se haga el pedido pueda empezar a descargarse parte de la expansión. Así, el día del lanzamiento sólo se tendrá que descargar un máximo de 50 MB.


Con esas pintas cualquiera la besa para ver si esconde un príncipe.

Las novedades que aportará esta expansión van a afectar a aspectos como el equilibrio entre razas. Para empezar, los froglok, que hasta ahora corrían a cargo de la IA del juego, pasarán a ser una de las razas jugables. También aumentará la capacidad de los bancos para que los jugadores puedan depositar un número mayor de objetos y se introducirán mejoras en el sistema para encontrar grupo al que unirse. Además, se añadirán nuevas opciones que mejoren el control de las cofradías, así como un nuevo sistema de cartografía. Los jugadores podrán personalizar sus armaduras cambiándolas de color y no faltarán nuevos hechizos, monstruos de nuevo cuño y zonas para que los jugadores de nivel alto tengan algo con lo que distraerse.

GRÁFICOS EN JUEGO

Más detalles de la versión on line de Myst



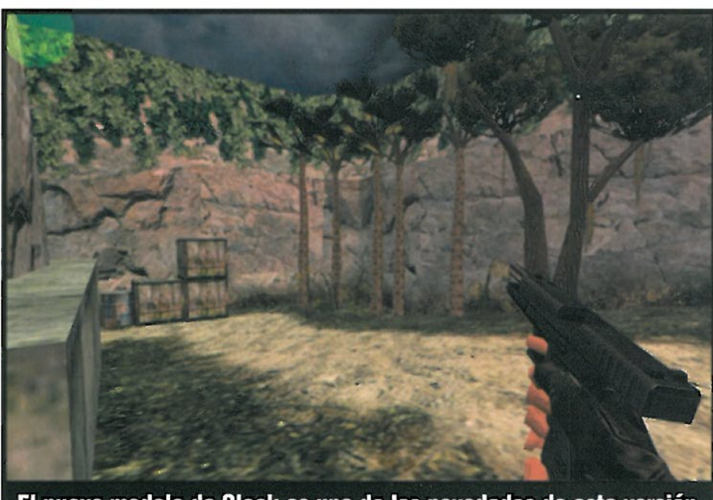
El nombre del mundo persistente basado en la saga *Myst* será *Uru: Online Ages Beyond Myst*, y estará listo a finales de 2003. Por ahora, en la página http://uru.ubi.com está disponible el formulario para participar en la fase de pruebas. El juego contará con los gráficos que han hecho famosos a juegos como *Myst* y *Riven* y un argumento relacionado con la misteriosa civilización D'ni, empeñada en acabar con la humanidad. *Uru: Online Ages Beyond Myst* soportará comunicación por voz en tiempo real. Su historia y el mundo en que se desarrolla irán evolucionando poco a poco mediante actualizaciones que hará públicas la compañía de desarrollo, Cyan Worlds.

Ya no estarás solo cuando visites los escenarios paradisíacos de *Myst*.

MÁS COUNTER STRIKE

Se edita una entrega exclusiva del rey de los mod

En vista de los retrasos que está sufriendo *Condition Zero*, la nueva versión de *Counter Strike* va a ser recibida como agua de mayo. *Counter Strike 1.6* incorpora novedades tan interesantes como el escudo balístico de los antiterroristas, dos nuevos rifles y un mapa llamado de_airstrip. Por su parte, los mapas de_inferno y de_aztec han sido rediseñados.

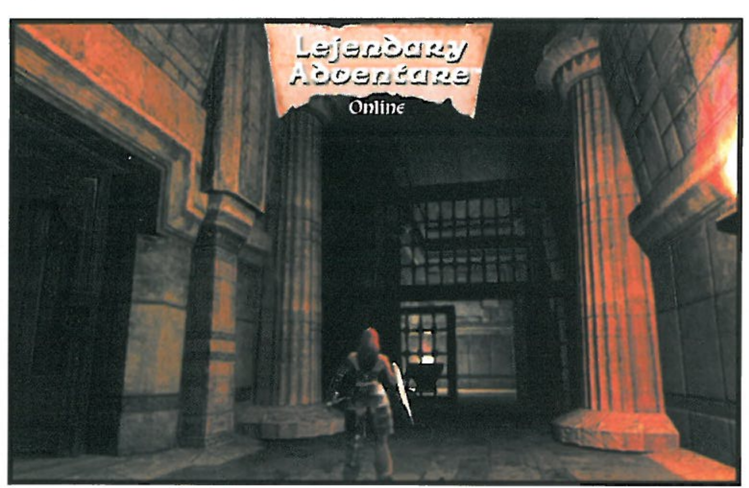

El nuevo modelo de Glock es una de las novedades de esta versión.

Lo curioso de esta nueva versión es que para instalarse hay que recurrir al nuevo sistema de descargas de Valve, llamado Steam (www.steampowered.com). Una vez descargado e instalado este programa, aparece una lista de juegos para los que hay actualizaciones disponibles. Tras seleccionar el que se desea, se procede a la actualización automática. Valve pretende aprovechar la popularidad de *Counter Strike* para dar a conocer Steam y convertirlo en un nuevo estándar para actualizaciones on line.
La oferta inicial se complementará con actualizaciones para *Team Fortress Classic*, entre las que se encontrará un nuevo mapa.

JUEGO DE LEYENDA

Gary Gigax trabaja en Lejendary Adventure

El co-creador del sistema de juego *Dungeons & Dragons*, Gary Gigax, ha aceptado el reto de crear un juego de rol masivo que sea capaz de desmarcarse del resto. La apuesta de Gary Gigax consiste en generar un sistema de personajes que no se creen a partir de distintas clases, sino que evolucionen según las habilidades que el jugador elija y combine a voluntad. Este juego promete acabar con el monótono sistema de acumulación de experiencia mediante combates continuos. *Lejendary Adventure* (http://di.gamepoint.net/lejendary/en/) fomentará la negociación diplomática y la investigación. El juego no se espera hasta entrado 2004.



¿Cómo iban a faltar mazmorras en un juego de *Dungeons & Dragons*?



PARA AVENTUREROS

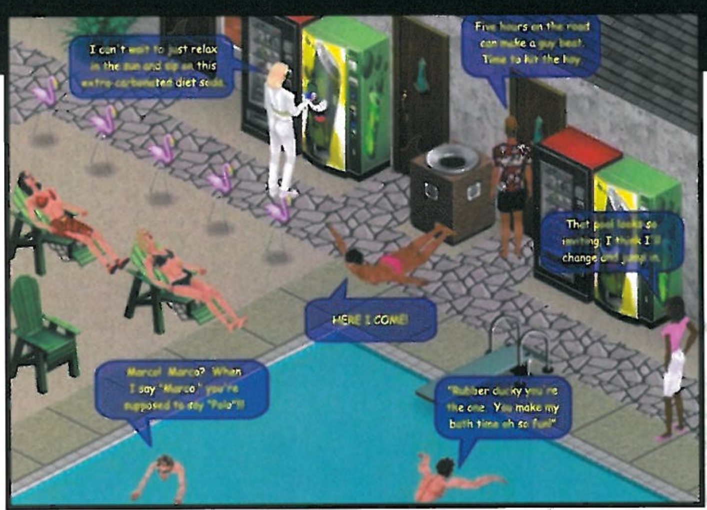
Dark and Light, un juego de grandes dimensiones

Es tal el aluvión de juegos de rol on line anunciados que todos ellos tratan de hacer hincapié en los aspectos más novedosos de su propuesta. Por ejemplo, *Dark and Light* (www.darkandlight.com) va a incluir un escenario global de 15.000 millas cuadradas divididas en diez reinos. No parece que vaya a aportar grandes novedades a nivel de funcionamiento, pero sí promete un soberbio aspecto gráfico. Está previsto que en breve se facilite el formulario de inscripción para participar en el testeo del juego, así que no pierdas la oportunidad de visitar su página web.

BESOS PARA TODOS

Sal de fiesta con Sims Online

Más de 5.000 fiestas tuvieron lugar en el universo de *Sims Online* durante el tiempo que duraron las celebraciones de fin de año en todo el mundo. En esas reuniones masivas se contabilizaron un total de más de medio millón de besos. Pese al éxito de la campaña de año nuevo en los servidores sims, sigue sin estar muy claro si el juego de Maxis ha cumplido con las expectativas de éxito de sus creadores. *Sims Online* no consiguió hacerse un hueco entre los cinco primeros de la lista norteamericana de ventas en su primera semana en el mercado, algo poco usual en un producto sims. Pese a que algunos analistas no han dudado en hablar de fracaso relativo, la distribuidora del juego aseguró que los resultados van según lo previsto y que las ventas de un producto on line no pueden compararse con las del resto de productos.



Nada mejor que un relajante baño para librarse de la resaca de bits.

OASIS EN EL DESIERTO

A Tale in the Desert derrocha originalidad



Los jugadores ecologistas verán colmadas sus aspiraciones con este título.

A Tale in the Desert será gratuito, al menos en lo que a software se refiere, porque una vez se haya descargado deberá pagarse una cuota mensual de 13,95 dólares. El 15 de febrero, la empresa eGenesis pondrá en marcha este nuevo juego on line ambientado en el antiguo Egipto. *A Tale in the Desert* ofrecerá 24 horas de prueba que servirán para hacerse una idea de su funcionamiento pero no para desvelar el enigma que se tiene que ir descubriendo a medida que viajas por su mundo virtual. Aun así, los jugadores podrán desarrollar sus profesiones, entre las que se encuentran algunas tan poco comunes como la de arquitecto, escultor o político.

En el momento en que los jugadores desvelen el misterio en que se basa la trama del juego, se planteará uno nuevo. Aun así, los jugadores no tendrán que volver a empezar. Simplemente, aquellos que quieran aceptar los nuevos retos tendrán un aliciente para seguir jugando.

CLANES DE LA RED

CLAN AURO

Clan Auro

El clan Auro juega preferentemente a *Age of Empires II: The Conquerors* y *Age of Mythology*, pero está abierto a probar cualquier otro juego de similares características. Según dicen, en sus filas se encuentra un jugador que hasta ahora no ha sido derrotado nunca en partidas de *AoE II: The Conquerors*. Los interesados en poner a prueba a este prodigio de la estrategia en tiempo real pueden hacerlo visitando la web del clan armados hasta los dientes.

http://es.geocities.com/ricardines_69/

CLAN [-x-]




El clan [-x-] lo forma un grupo de jugadores especializados en *Ghost Recon*. Son los ganadores de la primera liga que han jugado varios clanes de habla hispana en los servidores de Ubi.com. En su página web, puede encontrarse información sobre los miembros del clan, enlaces a páginas de otros clanes, una zona de descarga donde se pueden encontrar mods y un foro que te permitirá ponerte en contacto con ellos. Si lo deseas, puedes dejar mensajes en su libro de visitas.

www.iespana.es/xclan

DRAGÓN MOTORIZADO

El motor gráfico de Dragon Empires sigue mejorando

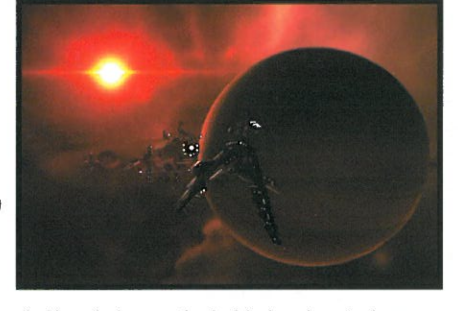
Codemasters nos ha facilitado dos imágenes en las que pueden apreciarse algunas de las mejoras que está sufriendo el motor gráfico del juego *Dragon Empires*. Gracias a esta herramienta, por ejemplo, paisajes que se pierden en el horizonte se desplegarán ante nuestros ojos con total naturalidad. El agua también está siendo mejorada y ahora reflejará los colores del cielo y se verá afectada por los fenómenos meteorológicos. Los árboles y arbustos se mecerán a merced del viento según la intensidad de éste y el tamaño de la planta. *Dragon Empires*, que estará listo en otoño, sigue aceptando solicitudes para participar en la fase de pruebas pública (http://www.codemasters.com/dragonempires/beta_form.php), aunque ya han sido cubiertas 90.000 de las 100.000 plazas disponibles.



El agua y los árboles tendrás un tratamiento nunca visto en un juego así.

UNIVERSO HISPANO

Crece la comunidad hispana de EVE



Un grupo de jugadores de habla hispana se perfila como una de las hermandades más numerosas de *EVE: The Second Genesis* cuando por fin aparezca on line. La página web de este grupo es www.eve-hispano.com. En esta web encontrarás información actualizada del juego, datos sobre las razas, las naves y las corporaciones (es decir, los clanes). Una de las particularidades de este juego será la importancia de contar con una corporación fuerte, ya que será imprescindible el trabajo en equipo combinando las distintas especializaciones para que ésta prospere. Básicamente, las corporaciones se dividen en dos grandes ramas, la civil y la militar. Así, mientras un grupo se encarga de la recolección de recursos, el otro se dedica a defender con las armas los intereses de la corporación.

THE SIM NET —



The Sim Net es un clan fruto del trabajo de un grupo de aficionados a los populares juegos de Maxis. En su página, encontrarás todo tipo de información en español sobre juegos como *Los Sims* o los *SimCity*. Actualmente, es *SimCity 4* el juego que los tiene ocupados. Han conseguido recopilar todo tipo de información sobre esta entrega, desde imágenes hasta reportajes, y seguro que no tardan en ofrecer consejos pormenorizados sobre cómo ser un alcalde de primera.

www.thesimnet.com

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es



Febrero en Hastajuego

Por Hastaj_delux

Febrero va a ser uno de los meses más fuertes del año que tenemos por delante. Sólo pensar en las cosas que tenemos que hacer nos da una sensación de vértigo incontenible e incontrolable.

Lo que se avecina va a ser algo realmente gordo, pero no os podemos adelantar nada en el marco de esta columna. Así que si te pica la curiosidad, tendrás que conectarte, día tras día, a www.hastajuego.com para descubrir lo que se esconde tras este párrafo tan críptico.

Y tras el misterio... las cosas más claras y no menos importantes de este mes que comienza en www.hastajuego.com con la consolidación de dos grandes juegos de estrategia entre los más jugados en nuestra web: *Imperivm: La Conquista de las Galias* y *Age of Mythology*, dos juegos que lentamente suben en el ranking de juegos más populares. Además, otros juegos siguen subiendo como la espuma: *Battlefield 1942*, nuestro ajedrez y billar 3D, a rebufo de los inefables *Counter-Strike* y *Age of Empires*, que continúan copando los primeros puestos de la lista de favoritos de nuestros irreductibles usuarios y provocando largas colas en los servidores, algo que se puede evitar con tan sólo adquirir un acceso VIP.

Nuevos servicios han visto la luz estas últimas semanas: ya no sólo puedes descargarte los mejores juegos para tu Nokia 3410, sino también para los teléfonos Siemens más populares, como el C55 y M50. Las aventuras de Prince of Persia, Tom Clancy's Splinter Cell, Rayman, etc. protagonizan ya tus ratos de ocio con tu móvil. Olvídate de chatear y de las melodías de Bustamante, lo que ahora rompe la pana son los mejores juegos para móviles que ya te puedes bajar desde www.hastajuego.com.

¡Feliz mes!



NUEVOS MUNDOS PERSISTENTES

La próxima generación del rol

Los mundos persistentes ofrecen **rol virtual** en su máxima expresión. **Es innegable que el grado de inmersión** que puede alcanzarse en estos juegos **está a años luz** de las partidas de rol en solitario. **La nueva generación** on line **se acerca para ofrecerte una existencia alternativa** a cambio de un puñado de euros.

Por J.J. Cid

NUEVOS MUNDOS PERSISTENTES

U*ltima Online* inició el camino y abrió un mundo de grandes posibilidades tanto para los usuarios como para las empresas desarrolladoras. Los jugadores encontraron en estas partidas un juego de rol en permanente evolución. Esta nueva fórmula de juego ofrecía universos muy completos y vivos, ricos en situaciones impredecibles e ideales para que los jugadores se embarcasen en absorbentes vidas paralelas.

Pero este descubrimiento lúdico no sólo fue buen visto por los usuarios. Las desarrolladoras se dieron cuenta de que el negocio podía llegar a ser realmente rentable. Descubrieron que los usuarios no sólo estábamos dispuestos a pagar el precio del producto, sino que incluso aceptábamos pagar una cuota mensual con la que mantenernos conectados a su universo de fantasía favorito.

Seduciendo a jugadores

Los juegos de rol en mundos persistentes (conocidos como MMORPG) han llegado a convertirse en un género en sí mismos. La competencia entre este tipo de juegos se ha multiplicado y el usuario cada vez es más exigente a la hora de pagar sus cuotas mensuales. La caza del suscriptor es encarnizada y hay que adaptarse a expectativas cada vez más altas. Mayor inmersión, historia absorbente, diseño atractivo, combates épicos. En definitiva, una experiencia lúdica sin fisuras que atrape al jugador y le aleje del canto de sirenas de otras propuestas. La nueva hornada de MMORPG está a punto de presentarse en sociedad. Su propósito no es otro que terminar por completo con tu vida social y atraparte en su universo paralelo.

Vamos a centrarnos en cuatro de los títulos que más esperanzas están despertando. Son *EverQuest II*, *Star Wars: Galaxies*, *Asheron's Call II* y *Shadowbane*. Todos ellos son similares en cuanto a concepción pero sutilmente diferentes entre sí. Y todos incorporan pequeños o grandes cambios en su diseño que provocarán la aceptación o el rechazo en el usuario final.





EVERQUEST II

Aunque el *Ultima Online* tenga el estandarte de pionero como universo on line, ha sido *EverQuest* el que más ha hecho por acercar este tipo de juegos al gran público. Quizás su forma de entender el rol no sea demasiado purista, pero su agradable entorno, su universo tridimensional y un soporte técnico adecuado le han aupado a lo más alto del rol on line. Así, no es de extrañar que, entre los juegos de este tipo que están por llegar, sea el que más revuelo está levantando.

La acción de *EverQuest II* se desarrollará en el futuro, en un periodo bautizado como la Edad del Destino. Las ciudades y sus habitantes tendrán un nuevo aspecto. Freeport ha sido tomada por la milicia y sus paladines han sido aislados a un área llamada Marr. Queynos, el otro bastión humano, cayó y ahora es una ciudad completamente nueva.

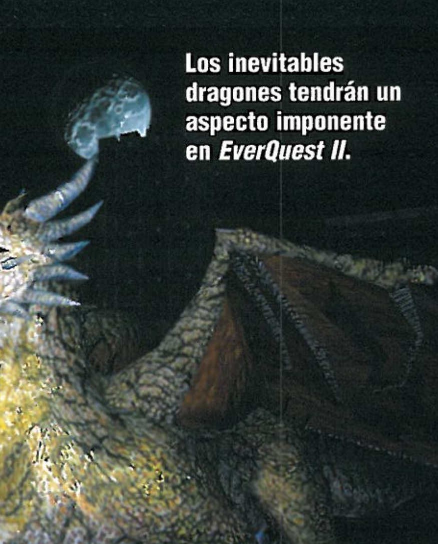
PROS

Es la continuación de un juego con miles de suscriptores. La experiencia de sus desarrolladores augura un mantenimiento óptimo. Gráficamente, también va a estar un paso por delante. El motor gráfico ha sido renovado y aprovechará las prestaciones de las tarjetas de nueva generación, especialmente las basadas en el chip GeForce FX.

CONTRAS

Aunque se están introduciendo cambios en el diseño del juego, el desarrollo de *EverQuest II* se basará casi en exclusiva en la exploración y en el combate. Además, los jugadores de *EverQuest* no podrán transferir sus personajes a esta continuación. Esto puede llevar a más de uno a mudarse a otro universo que le aporte más novedades.





Los inevitables dragones tendrán un aspecto imponente en *EverQuest II*.



El principal caballo de batalla estriba en conseguir el mayor grado de inmersión por parte del jugador. Cada juego adopta diferentes aspectos de su diseño para conseguir este propósito. *EverQuest II* y *Asheron's Call II* apuestan claramente por que sea el propio jugador el que tome parte activa en el devenir de la historia, generando giros argumentales con sus decisiones personales. En *Galaxies*, el grado de inmersión depende sobre todo del poder de atracción de sus personajes y de lo mucho que se irán especializando según los desarrollas. Y en el caso de *Shadowbane*, se ha optado por combinar estos dos aspectos y crear una línea argumental flexible que corre en paralelo al proceso de formación de nuestro héroe.

Personalidades virtuales

Nuestro personaje en el juego es la pieza más importante en los títulos de este tipo. De cómo nos sintamos con él dependerá en gran medida el grado de satisfacción que nos reporte el juego. En este aspecto, *Galaxies* cuenta con la ventaja añadida de representar un universo sobradamente conocido con personajes casi universales. Además, se ha incluido un árbol de progreso para cada profesión realmente amplio que incluirá la posibilidad de llegar a convertirnos en caballero Jedi (llegados a este punto, podremos dejarnos tentar por el *reverso tenebroso*).

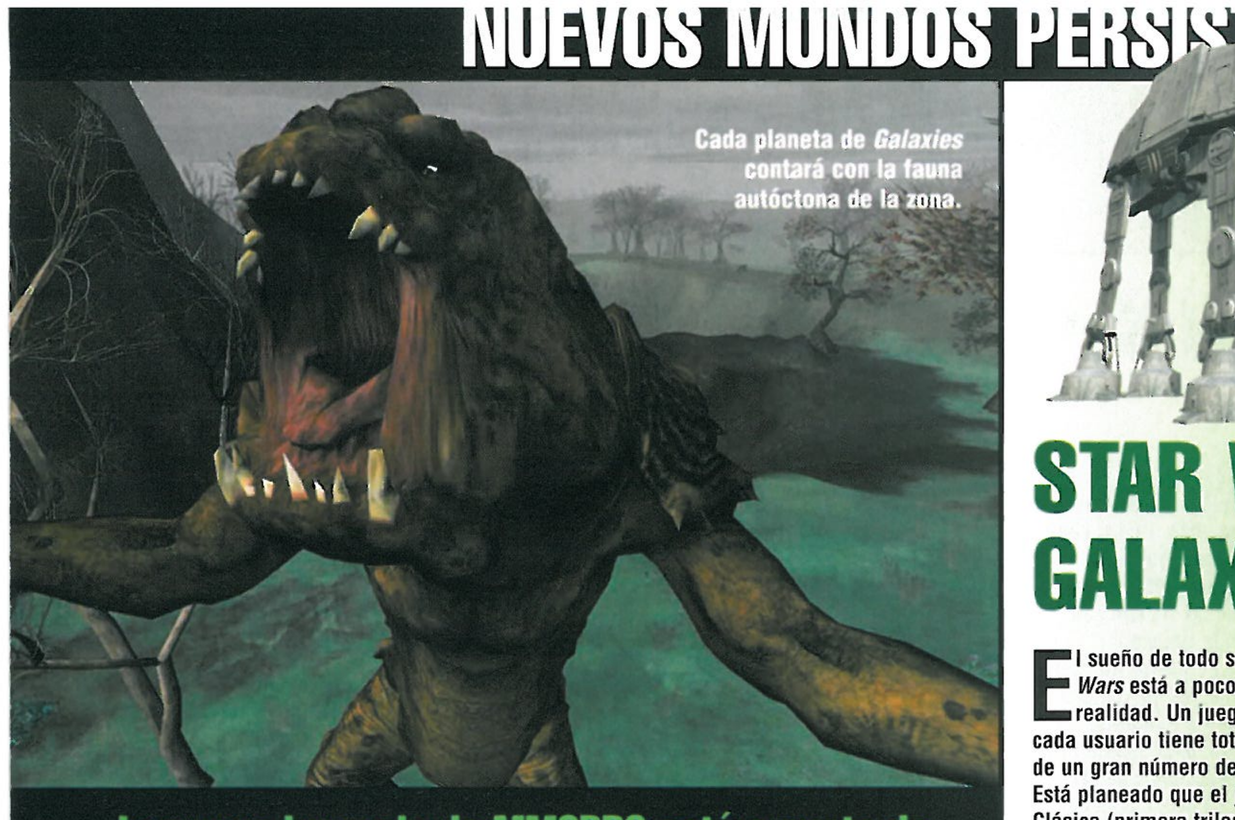
En el caso de *EverQuest II*, tendremos a nuestra disposición los personajes del primer título más algún que otro "fichaje" de última hora. Menos comprensible es el caso de *Asheron's Call II*, que presenta tan sólo tres razas a la hora de seleccionar a nuestro héroe. En este punto, *Shadowbane* se destaca ofreciendo desde el comienzo diez razas diferentes con grandes opciones de personalización.

Otro aspecto en que van a diferir estos juegos es la forma en que resolverán el



Los modelos de los personajes de *EverQuest II* van a ser muy detallados.

El salto generacional con respecto al primer *EverQuest* está garantizado.



Cada planeta de *Galaxies* contará con la fauna autóctona de la zona.

La nueva hornada de MMORPG está a punto de presentarse en sociedad

problema de la muerte de nuestro personaje. Hay que otorgar suficiente importancia al hecho de morir para crear intranquilidad en el jugador, pero no hacer de la muerte un acontecimiento demasiado traumático como para que quien haya dedicado horas y horas a desarrollarlo pierda abruptamente el interés.

Asheron's Call II resolverá el problema con una pérdida temporal de vitalidad. No se perderá ningún objeto y la vitalidad se recuperará en cuanto obtengas un número determinado de puntos de experiencia. *EverQuest II* dejará a un lado la recuperación del cadáver de la primera parte (podías llegar a perder mucho tiempo en esa acción) y, aunque aún no está del todo claro, parece que la penalización por muerte puede ser la pérdida total de algún objeto valioso de nuestro inventario.

En *Galaxies*, este avatar será más llevadero. Las penalizaciones serán mínimas, ya que el juego "asegura" a nuestro personaje cuando pasa por diferentes zonas llamadas "instalaciones de clonado", por lo que el jugador sólo perderá aquellos objetos que no hayan sido "asegurados" en estas instalaciones. En el caso de *Shadowbane,* se perderán aquellos objetos que no tengamos consolidados y la pérdida de experiencia dependerá del nivel del rival que nos ha derrotado.

Luchas fratricidas

El combate es otro de los puntos fuertes de este tipo de juegos. *EverQuest II* y *Shadowbane* le confieren una importancia desmesurada y basarán gran parte de



En *Galaxies* podremos convertirnos en mercenarios sin escrúpulos.



STAR WARS GALAXIES

El sueño de todo seguidor de la saga *Star Wars* está a pocos meses de hacerse realidad. Un juego on line masivo en que cada usuario tiene total libertad de acción dentro de un gran número de posibles caminos.

Está planeado que el juego se ubique en la Era Clásica (primera trilogía), justo después de la destrucción de la primera Estrella de la Muerte y de la batalla de Yavin. Quizás sea la época ideal para combinar todo el material de las diferentes películas, aunque también se tendría que restringir mucho la aparición de algunas clases de personajes (los Jedi y los Sith).

Todo apunta a que *Galaxies* se convertirá en claro referente de los juegos on line futuros. Pese a ello, todavía no está confirmado que vaya a distribuirse en España. Esperemos que la ambición del proyecto no eche por tierra nuestras esperanzas, aunque los caminos de la Fuerza son inescrutables.

PROS

El fenómeno *Star Wars* arrastra a millones de incondicionales y su universo es el entorno perfecto para un juego de estas características. *Galaxies* no se limitará a enfrentar a héroes y villanos, sino que incluirá un abanico de profesiones diferentes, como mercaderes, cazarrecompensas, granjeros, mineros, políticos o cocineros.

CONTRAS

La franquicia anda últimamente de capa caída. Los dos episodios de la nueva trilogía parecen no convencer a sus otrora incondicionales. Salvo excepciones, los juegos basados en este universo suelen ser decepcionantes. Además, dado el periodo seleccionado, no podremos realizar nuestro sueño de convertirnos en el nuevo Darth Vader.

ASHERON´S CALL II

Asheron's Call II es la apuesta de Microsoft para los mundos persistentes. De los cuatro juegos descritos, es el único que está actualmente en funcionamiento, aunque no lo vas a encontrar en las tiendas de nuestro país. Una pena, pero también es una decisión previsible y lógica, máxime si tenemos en cuenta la escasa aceptación de los juegos que obligan al pago de una cuota en nuestras fronteras.
En esta segunda parte se ha intentado mejorar la relación existente entre las reacciones de los personajes y la consecución de acontecimientos claves para la historia principal. La estructura de facciones y las luchas entre ellas siguen siendo los pilares de la acción.

PROS

Cuenta con el respaldo de una compañía como Microsoft. El desenlace de los acontecimientos depende en gran medida de las decisiones de los jugadores. Se han solventado con acierto aspectos delicados como la muerte y los enfrentamientos entre jugadores. Los enemigos han ganado en inteligencia y reaccionan coherentemente a nuestras estrategias.

CONTRAS

Hay que comprarlo de importación y la comunidad hispana estará poco representada. Las selección de razas es algo limitada (sólo hay tres) y cada raza tiene una profesión ligada por antonomasia, por lo que es fácil relacionar en el juego a ciertas razas con ciertas profesiones. Además, la curva de progreso es muy poco equilibrada.



La calidad gráfica del juego de Microsoft es sin duda sobresaliente.

En *Asheron's Call II* habrá varias vías de aprendizaje mágico.

La colaboración entre jugadores será la tónica general en estos cuatro juegos

su poder de atracción en una estructura de combates casi continuos. En *Asheron's Call II*, el componente estratégico adquiere un protagonismo inusitado en este tipo de juegos. Los enemigos del título de Microsoft aprenden de nuestras tácticas en combate y reaccionan ante ellas. En *Galaxies*, las confrontaciones dependerán en gran medida del tipo de personaje que controlemos. No es lo mismo luchar como un honorable caballero Jedi que como un cazarrecompensas sin escrúpulos.

En los cuatro juegos existirán zonas de lucha en las que aquellos jugadores que quieran batirse entre sí puedan hacerlo libremente e incluso servidores exclusivos para estos jugadores, como en el caso de *EverQuest II*. *Shadowbane* es el título que más al extremo lleva este aspecto e inclina su jugabilidad hacia el combate entre jugadores o facciones de jugadores.

Para muchos usuarios, estos juegos se convierten en un sustituto evolucionado del chat tradicional y son un buen lugar para encontrar gente con intereses comunes. Fomentar la sociabilidad del jugador garantiza la permanencia de los usuarios en el universo deljuego, aunque sólo sea para conservar el lugar de reunión con sus conocidos.



El sistema de alianzas asegurará grupos compensados y homogéneos en *Asheron's Call II*.



El combate será la nota predominante en *Shadowbane*.

Euros por universos

La colaboración entre jugadores será la tónica general en los cuatro juegos de los que hablamos. En este sentido, *Asheron's Call II* incluye un curioso sistema de alianzas que irán desde el vasallaje entre un personaje poderoso y otro más novel hasta la creación de comunidades de iguales. En *Shadowbane* el componente social es asignatura de obligado cumplimiento para todos los jugadores. Conseguir que tu facción, ciudad o grupo de compañeros avance en el juego sólo se logrará con un grupo unido y equilibrado.

A lo largo de este año, comprobaremos cuál de estos universos de nuevo cuño ha sabido atraer al mayor número de jugadores a sus redes. En datos globales, cada vez son más los usuarios de juegos que requieren un desembolso mensual para ser jugados, pero el pastel es limitado y el número de comensales cada vez es mayor.

El pistoletazo de salida a la nueva generación de juegos de rol on line aún retumba en nuestros oídos. *Asheron's Call II* ha tomado ventaja. Ya es posible comprarlo en Internet y cuenta con miles de usuarios en sus servidores. Se estima que en marzo de este año será *Shadowbane* el que enseñe su particular forma de entender un MMORPG y un mes más tarde está prevista la llegada de *Star Wars: Galaxies*. El último en llegar, a finales de año, será la esperada continuación de *EverQuest*.

Un año y cuatro posibilidades para cambiar tus euros por mundos paralelos. Aunque quizás necesitemos más de una vida real para poder jugar a tantos universos virtuales.


Shadowbane es la apuesta más original de esta nueva generación.

SHADOWBANE

Su diseño difiere bastante del de *EverQuest*, *Dark Age of Camelot* o *Ultima Online*. *Shadowbane* se sustenta sobre una sólida base de juego de rol, lo cual crea un universo tan creíble y bien estructurado como el de cualquier otro título del género, pero es más dinámico y está claramente orientado hacia el enfrentamiento entre personajes. Estos combates, como los que nos enfrentarán a los enemigos controlados por la inteligencia artificial, son mucho más rápidos y trepidantes que los de los otros juegos mencionados; el jugador tendrá que enfrentarse a ellos como si se tratase de un juego tipo *Warcraft* o incluso como si se tratase de *Diablo II*.
Shadowbane tendrá como principal reclamo la posibilidad de integrarse en un sistema político nunca visto en un juego de rol masivo on line, así como disfrutar de un sistema de construcción de edificios también inusual y la promesa de que se participará en grandes batallas para conquistar fortalezas gigantescas. Sus autores siguen aceptando voluntarios para poner a prueba el juego y la capacidad de sus servidores.

PROS

Las decisiones estratégicas le dan un toque diferente y abre nuevas posibilidades al género. Podrás controlar grandes porciones de terreno para construir diferentes edificios y deberás colaborar con los demás jugadores para conseguir que las ciudades funcionen. También permitirá crear un héroe muy personalizado, lo que favorece la inmersión.

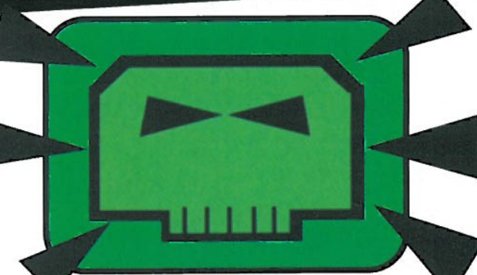
CONTRAS

Se aleja demasiado de los cánones típicos de lo que debería ser un juego de rol. La mezcla de géneros no siempre resulta, y la inclusión de elementos ajenos al rol puede actuar como elemento disuasorio. Además, al estar muy orientado a los combates entre jugadores, no va a favorecer en absoluto las relaciones de cooperación entre usuarios.





ZONA UNDERGROUND



Abróchate el cinturón y **prepárate para un alucinante viaje** a través del tiempo. Concretamente, **a la época de los ordenadores de 8 bits**, tiempos remotos en los cuales **la pura diversión y los videojuegos iban** casi siempre **de la mano**.

Muchos son los títulos clásicos de Spectrum, Amstrad, MSX y Commodore que siguen incrustados en la retina y la memoria sentimental de miles de jugadores. ¿El motivo? Mientras la industria actual libra una virulenta batalla por ofrecer el mayor número de polígonos simultáneos en pantalla, los juegos de antaño pasaban por alto detalles relacionados con despliegues poligonales para centrarse en ofrecer una fórmula innovadora, jugabilidad a prueba de bombas y mecánica sencilla.

Ahora, gracias al talento y amor al arte de algunos programadores amateur nostálgicos, algunos de los clásicos de los 8 bits vuelven a estar de rabiosa actualidad. El último grito en lo que a propuestas freeware se refiere pasa por saquear y perfeccionar referencias pretéritas. Actualmente es posible encontrar con cierta facilidad en Internet centenares de títulos que en su día fueron considerados clásicos y que, gracias a cuatro retoques, ahora regresan con mejor aspecto que nunca. Estos *remakes* permiten disfrutar de auténticas joyas de la programación de forma gratuita. Además, todos los juegos se ejecutan sin problemas en equipos de ultimísima generación e incluyen modificaciones tanto estéticas como mecánicas.

Hay un poco de todo, desde clones que reproducen píxel a píxel la fórmula del original hasta reconstrucciones libres que poco o casi nada tienen que ver con el juego en que se inspiran. Para que empieces con buen pie tu andadura por el mundo de los *remakes*, te proponemos los cinco títulos de contrastada calidad que analizamos en estas páginas y dos direcciones de Internet: una para que rastrees adaptaciones de clásicos del software patrio (http://remakeszone.com) y otra llena de viejas glorias de los pioneros de la programación (www.remakes.org).



THE MAZE OF GALIOUS v.052

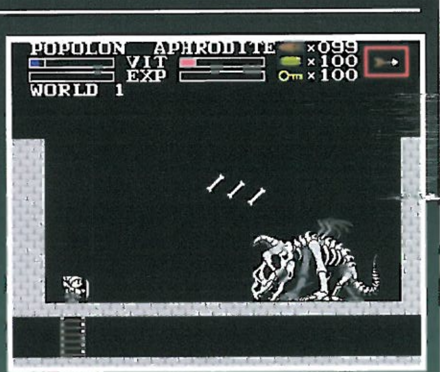
DATOS

GÉNERO:	Aventuras
DESARROLLADOR:	Santi Ontañón
WEB:	www.braingames.getput.com/mog/default.sp
TAMAÑO:	11 MB

Jugabilidad notable, un mundo extensísimo por explorar, protagonistas con carisma, ambientación sublime, jefes finales de órdago... El diccionario de elogios se queda pequeño para describir *The Maze of Galious*. La obra maestra de Konami no solo marcó un punto de inflexión en cuanto a capacidad de entretenimiento, durabilidad y calidad técnica, sino que además fue el primer juego en mezclar con éxito elementos de acción, aventuras y rol en una estructura de juego no lineal y muy sencilla. Durante el desarrollo de la aventura, se alterna el control de dos personajes: Popolon y Afrodita. El primero realiza saltos de gran potencia y es un consumado espadachín. Afrodita es algo más débil en combate, pero está especialmente dotada para nadar y bucear.

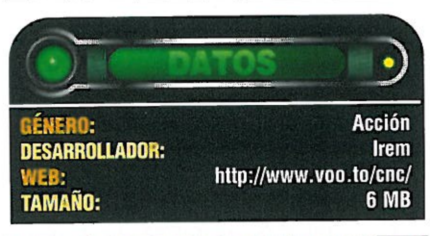
Los escenarios constan de un mapa principal (llamado el Castillo) y diez pequeños mapas llamados mundos. Para completar la aventura, hay que encontrar las llaves que dan acceso a los mundos y eliminar al demonio final que hay en cada uno de ellos. La versión que nos ocupa ofrece una oportunidad única de volver a disfrutar de las aventuras del caballero Popolon y la princesa Afrodita en alta resolución (640 x 480 frente a las 256 x 196 del original), con más colores y personajes mejor definidos. El programador ha prometido incluir en un futuro no muy lejano una nueva banda sonora, nuevos modos gráficos, la opción de guardar la partida en cualquier momento y, tal vez, nuevos niveles. Esperamos ansiosos.

9





G-TYPE v1.0



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Irem
WEB: http://www.voo.to/cnc/
TAMAÑO: 6 MB



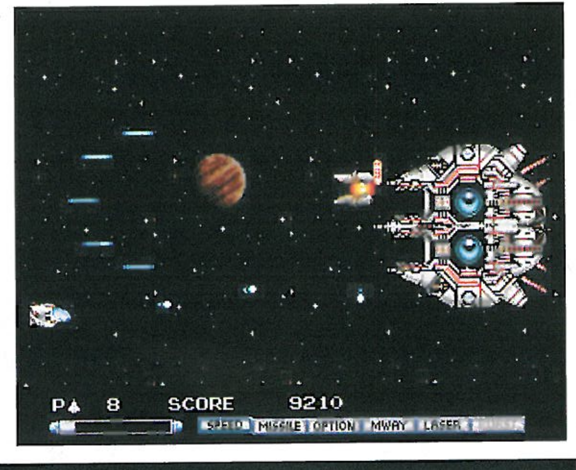
G-Type es un afortunado cruce entre dos matamarcianos clásicos, *Gradius* (conocido en Europa como *Nemesis*) y *R-Type*. Incorpora la mecánica de juego y el original sistema de extras del primero y el diseño de la nave y alguno de los enemigos del segundo. El resultado de esta mezcla puede considerarse notable.

El juego ofrece excelentes gráficos, un alto nivel de detalle y una resolución muy superior a la de los juegos en que se inspira. En cuanto a jugabilidad, mantiene el ritmo y la frescura típicos de los juegos de acción arcade de los 80 a lo largo de sus cinco fases. Puedes elegir entre varios niveles de dificultad, aunque deberás completarlo en el nivel más difícil si quieres ver cómo acaba.



Para que la tarea no resulte demasiado embarazosa, los desarrolladores han incluido un sistema de grabado automático de partida. Dado que los matamarcianos de pura cepa siempre han escaseado en el mundo de los compatibles, *G-Type* se antoja como una oportunidad única de disfrutar en todo su esplendor de uno de los géneros más accesibles y divertidos.





SUPER MARIO WORLD DX v.040

DATOS

GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: BB Software
WEB: www.bbsoftware.net/english.html
TAMAÑO: 9 MB

Fiel adaptación de uno de los mejores juegos de plataformas de todos los tiempos. Mario recorre niveles, colecciona monedas y huye de ocho tipos de enemigos que intentan acabar con él. Parte del encanto de este juego adictivo hasta lo diabólico consiste en el uso del poder de las setas potenciadoras, que aumentan el tamaño de Mario y le permiten lanzar poderosas bolas de fuego. Todo un hito en lo que a diseño y adrenalina se refiere.

8



CASTLEVANIA: DRACULA'S SHADOW 2.0



GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR: Archimedes
WEB: www.castlevania.nzone.it
TAMAÑO: 3 MB

La conversión más pobre de las aquí presentes. Aun así, es una adaptación de *Castlevania 2: Simon's Quest*, de la difunta consola NES. Ello implica aniquilar a toneladas de engendros del Más Allá, comprar armas y artículos mágicos y enfrentarse al rey de los vampiros, Drácula. Esta revisión incluye ciclos de día y de noche, la posibilidad de controlar a varios personajes distintos y un práctico sistema para grabar la partida.

5



CYBERNOID 2



GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Retrospec
WEB: http://retrospec.sgn.net/games.php?gamelink=42
TAMAÑO: 7 MB

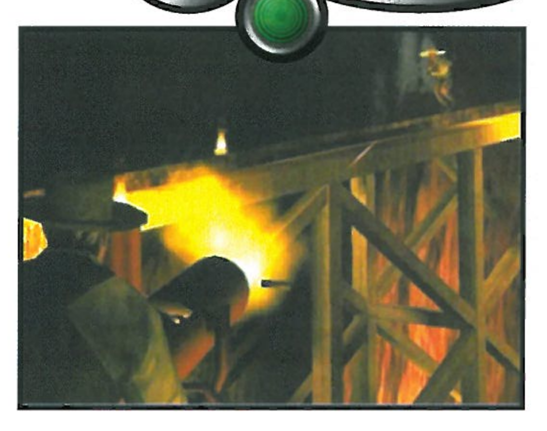
Otra dosis de jarabe de marciano, esta vez basado en un gran clásico de la compañía Hewson. *Cybernoid 2* consta de cinco niveles, cada uno con decenas de habitaciones plagadas de puzzles, trampas y enemigos. El objetivo principal consiste en completar el nivel en el menor tiempo posible. En esta carrera contrarreloj hallarás accesorios que mejorarán el rendimiento de la nave y gran variedad de munición. Se hace corto, pero ofrece jugabilidad rauda y contrastada.

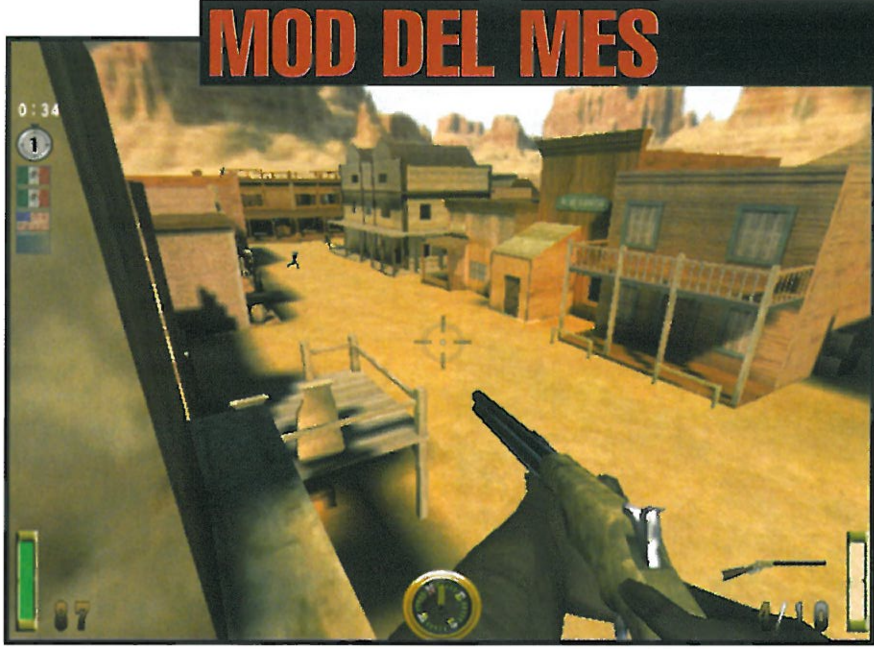
8

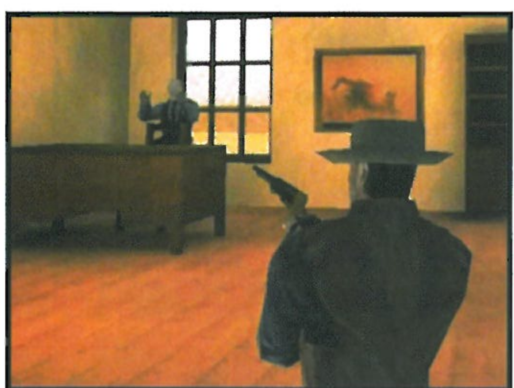




MOD DEL MES







WILD WEST

Por S. Sánchez

Hace tiempo que andábamos tras la pista de este **mod de original ambientación**. Tras el estupendo *Outlaws*, pocos han sido los juegos de acción ambientados en **la gran frontera norteamericana de mediados del XIX**. Pues bien, ya lo tenemos. **Llegó la hora de las pistolas**.



FICHA TÉCNICA	
GÉNERO	Acción
WEB	http://the-wildwest.co.uk/
JUGADORES	LAN 16 Internet 16



VEREDICTO

Una refrescante alternativa a los juegos de acción al uso. La ambientación es poco habitual y los tres escenarios disponibles son un buen ejemplo de diseño eficaz y alta calidad gráfica. Además, el equipo de desarrollo que hay detrás de este mod sigue trabajando para mejorarlo.

8

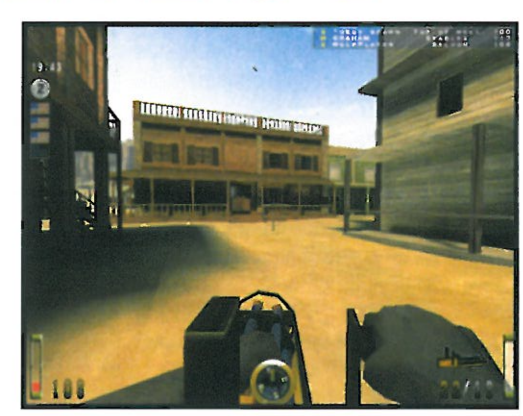
Se trata de un mod para *Return to Castle Wolfenstein*, así que el primer paso es instalar el juego y actualizarlo a la última versión disponible. Cuando instales el parche, se te preguntará si quieres instalar el programa antitrucos Punkbuster. Si quieres jugar a *Wild West*, no te queda más remedio que instalarlo, ya que en caso contrario no podrás crear partidas en Internet ni tendrás acceso a la mayoría de las que hay creadas.

La versión actual del mod es la 1.3, pero no hay un archivo de instalación completo. Primero hay que instalar la versión 1.2 y luego actualizarla a la 1.3. En cuanto hayas completado los pasos necesarios, no tendrás problema para iniciar el mod haciendo doble clic en el acceso directo que se crea en el escritorio.

En cuanto lo hagas, accederás a una pantalla de inicio muy similar a la de *RTCW* pero adaptada al mod. Como *Wild West* es exclusivamente multijugador, accederás al *RTCW* normal cada vez que selecciones el modo para jugar en solitario.

Servidores lejanos

Para empezar a jugar, tienes dos opciones, o creas tu propia partida o haces una búsqueda en Internet para ver si hay jugadores conectados a los tres servidores permanentes de que dispone el mod, uno para cada uno de los mapas diseñados. Pueden parecer pocos, pero los creadores del mod están diseñando mapas adicionales y, en cualquier caso, los tres que hay son grandes y ofrecen objetivos variados.



Esto se podría considerar la infantería pesada del juego.

En cuanto a opciones básicas de juego, el principal cambio respecto al juego original es que no eliges entre aliados y fuerzas del Eje, sino entre bandidos mejicanos y vaqueros norteamericanos. Las clases de personajes disponibles son las mismas que en el juego original: soldado, ingeniero, médico y oficial. La diferencia es que en esta modificación disponen de un equipo adaptado a la época.

Pero lo mejor de esta curiosa variación son sin duda los tres escenarios exclusivos, que te llevarán a combatir en una hacienda, una mina y un pueblo del Salvaje Oeste. Cada uno de ellos tiene una serie de objetivos que hay que cumplir en un tiempo limitado. Entre los más llamativos, destaca volar la puerta de seguridad de un banco para huir con el oro a la zona en que te esperan los caballos.

SUSCRÍBETE



12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10

¿Aún no te has suscrito a Game Live?
Hazte un regalo como Dios manda y consigue
12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10.
Oportunidades como ésta no se presentan
todos los días. ¿Qué tal si la aprovechas?

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ por 49,50 € (oferta válida únicamente en España).

FORMA DE PAGO

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.** **GIRO POSTAL** ☐

Nombre y Apellidos...Telf..........................

Dirección..

Población..C.P.............................Provincia...............................

Firma del titular de la tarjeta VISA

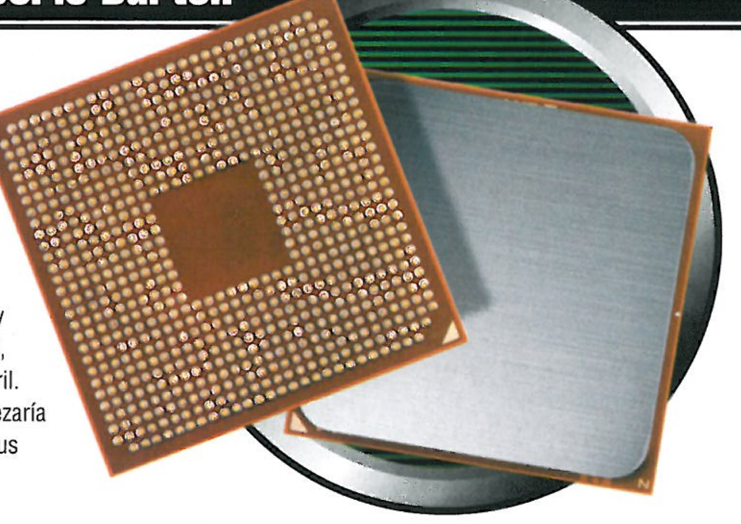
Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros paises, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.



PROCESOS Y PROCESADORES

AMD podría editar en breve su serie Barton



La dirección de AMD tiene previsto sacar al mercado sus nuevos procesadores Barton este mismo mes. La compañía cuenta con que sean los modelos 3000+ y 2800+ los que inauguren la serie, aunque antes deberá resolver los problemas de insolación que han hecho que se retrasara la aparición de estos procesadores de 0,13 micras. Un nuevo retraso permitiría que Intel siga afianzándose en un mercado en el que no encuentra competencia a su nivel.
Por otro lado, los procesadores Clawhammer (con bus a 64 bits) y los Opteron (nombre con los que se han rebautizado los Hammer), también de AMD, podrían ver la luz durante el próximo mes de abril. No obstante, la salida al mercado masiva de los primeros no empezaría hasta la segunda mitad de este año, cuando el fabricante supere sus actuales problemas de capacidad de producción.

HYPERTREADING Y JUEGOS

Intel nos permite jugar con más frames



La tecnología hypetreading está a punto de recibir la luz verde. Las primeras pruebas de los procesadores de Intel a 3,06 GHz que incorporan esta tecnología con tarjetas gráficas de última generación arrojan unos resultados de un 20% más de frames por segundo que los que carecen de ella. Además, el tiempo de carga de los mismos se reduce considerablemente. Gracias a su capacidad para llevar a cabo cálculos paralelos, esta tecnología mejorará sustancialmente las aplicaciones 3D.
Intel espera que los juegos que se desarrollen con esta tecnología permitan ir mucho más allá y que su rendimiento y fluidez gráfica sean muy superiores. La nueva tecnología podría traducirse en juegos con mejor inteligencia artificial, mayor capacidad de movimiento de los personajes e incluso mayor número de ellos en los escenarios.

PROCESADORES LIBRES

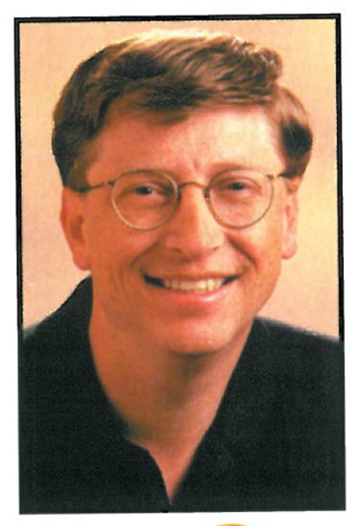
NVidia comparte los chips NV31 y NV34

Debido a las altas frecuencias que alcanza el nuevo procesador GeForce FX de nVidia, las placas que lo empleen deberán utilizar 12 niveles de pistas para un funcionamiento óptimo. Para evitar pérdidas de calidad, el fabricante ha decidido contratar a terceras empresas para que las fabriquen y poder aumentar el volumen de producción sin que eso suponga una pérdida de calidad. Esto hace que nVidia deje en manos de los fabricantes las tarjetas basadas en los chips NV31 y NV34, es decir, las versiones actualizadas de sus procesadores anteriores para el soporte de DirectX9. De este modo, los fabricantes podrán disponer de más margen de maniobra a la hora de fabricar las placas y habrá una mayor diferencia de prestaciones entre tarjetas dotadas del mismo procesador.



CÓDIGO ABIERTO

Microsoft permitirá el acceso al código de sus programas

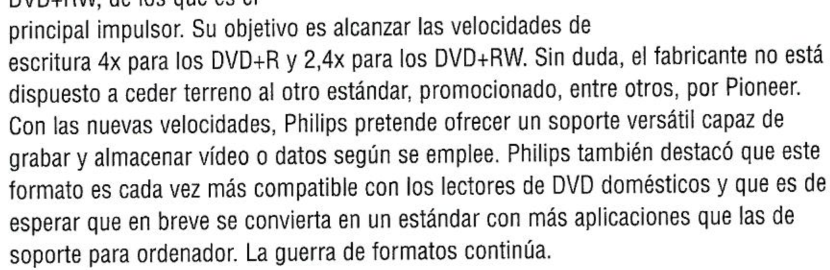




Las ventajas del código abierto, como el de Linux, a la hora de adaptar el software a las necesidades de los usuarios han hecho que Microsoft se plantee facilitar el acceso a dicho código. No obstante, esta medida liberalizadora tendrá sus límites, ya que los usuarios finales no tendrán acceso a él. Universidades, gobiernos, corporaciones y desarrolladores serán los beneficiarios de esta política de código abierto. Por otro lado, Bill Gates anunció en Las Vegas, en la reunión internacional de informática Comdex, los planes de expansión de su compañía, orientados a nuevos productos de consumo. Su primer proyecto consiste en lanzar un reloj con pantalla LCD que recibirá información vía FM (Frecuencia Modulada). Según Gates, " todo el mundo lleva un reloj en su muñeca. Si conseguimos que un 5% sean de Microsoft, el volumen de negocio será grande". También planea lanzar un minimonitor de pared (por ejemplo, para pegarlo en la nevera) que ofrezca información como el tiempo, el tráfico o los resultados deportivos en tiempo real.

DVD+RW AL ATAQUE

El estándar de DVD se apunta a las nuevas velocidades



Durante la pasada Comdex, feria informática celebrada en Las Vegas, Philips anunció nuevas velocidades para los discos DVD+R y DVD+RW, de los que es el principal impulsor. Su objetivo es alcanzar las velocidades de escritura 4x para los DVD+R y 2,4x para los DVD+RW. Sin duda, el fabricante no está dispuesto a ceder terreno al otro estándar, promocionado, entre otros, por Pioneer. Con las nuevas velocidades, Philips pretende ofrecer un soporte versátil capaz de grabar y almacenar vídeo o datos según se emplee. Philips también destacó que este formato es cada vez más compatible con los lectores de DVD domésticos y que es de esperar que en breve se convierta en un estándar con más aplicaciones que las de soporte para ordenador. La guerra de formatos continúa.

BAZAR DIGITAL

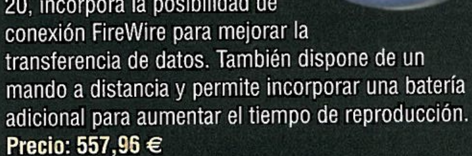


SOUND STATION 5.1 DOLBY DIGITAL

Logic 3 presenta su nuevo sistema de altavoces 5.1 con decodificador independiente y mando a distancia. El lote dispone de un subwoofer de madera de 20 W y cinco satélites de 5 W. Además, ofrece también entrada digital, coaxial y estéreo para una completa compatibilidad con todas las consolas, ordenadores y reproductores de CD y DVD.

Precio: 279,90 €

JUKEBOX 3 40 GB



Si buscas un soporte en que almacenar gigas y gigas de música, Creative te propone su nuevo Jukebox. Cuenta con una capacidad de 40 GB y, al igual que el modelo de 20, incorpora la posibilidad de conexión FireWire para mejorar la transferencia de datos. También dispone de un mando a distancia y permite incorporar una batería adicional para aumentar el tiempo de reproducción.

Precio: 557,96 €

EM 500GP

Se trata de un ratón óptico ergonómico parecido a los joysticks que se emplean habitualmente. Está disponible en dos tamaños para adaptarlo al máximo a la mano del usuario. En su parte superior, se encuentran los dos botones de selección. La detección de movimiento se realiza a través de un sensor óptico. Puede emplear tanto conexiones USB como PS/2.

Precio: 86,00 €

PCTV DELUXE

Pinnacle acaba de lanzar este nuevo sintonizador de televisión externo que se conecta al ordenador a través del puerto USB. Eso permite guardar Mpeg1 y Mpeg2 en tu disco duro para transferirlo a soportes DVD o CD. Además, podrás repetir escenas mientras prosigue la grabación o ver un programa desde el principio aunque en ese momento se esté acabándo de grabar.

Precio: 249,00 €



BLUETOOTH Y WI-FI

El futuro de las conexiones

El día en que **desaparezcan las conexiones mediante cables** está cada vez más cerca **gracias a dos cómodos y eficaces sistemas** basados en radiofrecuencias. A este paso, no tardaremos en **echar una partida a *Counter Strike*** tumbados **en un parque.**

La fiebre de los portátiles ha desencadenado una feroz carrera contrarreloj para desarrollar tecnologías de conexión sin cables lo más eficaces, precisas y cómodas que sea posible. La que más facilidades da al usuario para conectarse a una red local ès la Bluetooth. Esta tecnología, que contó en su momento con el respaldo tanto de fabricantes de ordenadores (Intel, IBM, Toshiba, etc.) como de compañías de comunicación (Ericsson, Nokia, etc), utiliza radiofrecuencias de 2,4 GHz para mandar paquetes de información entre ordenadores y hardware tan diverso como ratones, joysticks, impresoras o incluso teléfonos móviles.

La transmisión de paquetes se realiza a una velocidad de 720 Kbps y su radio de acción puede alcanzar los 100 metros. Sea como sea, tanto la velocidad como la distancia resultan más que suficientes para enviar imágenes y correo electrónico, navegar por Internet e incluso echar unas partidas a *Counter Strike* sin que apenas se note diferencia con respecto a las tradicionales conexiones por cable.

En la actualidad, ya hay periféricos para juegos que incorporan la tecnología Bluetooth, como los joysticks Freedom Cordless de Logitech, que aumentan su grado de conectividad gracias a esta radiofrecuencia, o conjuntos de teclado y ratón como los Wireless Optical Desktop. Desde hace tiempo también es posible montar una red local con esta tecnología utilizando tarjetas Bluetooth para ranuras PCI. Si no dispones de una, también puedes recurrir a kits de red USB, como el DWL- 920 de D-Link. Es algo que resulta muy práctico, por ejemplo, si tienes más de un ordenador en diferentes habitaciones.

En definitiva, esta tecnología te permite montar una red local inalámbrica e incluso liberar de cables el escritorio a un coste razonable y manteniendo una comunicación fiable y precisa a distancias más largas que la tecnología de 27 MHz. Pero pese a las bondades de la tecnología Bluetooth, ahora ha aparecido una alternativa que podría relegarla a corto plazo: la WI-FI.

Conexión a la contra

WI-FI es la abreviatura de Wireless Fidelity. Esta tecnología utiliza las mismas frecuencias (2,4 GHz) que la Bluetooth y, en principio, existe la posibilidad técnica de que interfieran entre sí. La práctica, sin embargo, parece demostrar que las dos tecnologías pueden convivir sin mayores problemas. Ambas tecnologías utilizan tarjetas PCMCIA para portátiles, aunque también son compatibles con otras en formato PCI, CompactFlash, Smart Card y similares para los equipos de sobremesa.

El nuevo sistema ha nacido como consecuencia lógica de la llegada de nuevos equipos portátiles como los Tablet PC o las PDA, aunque también ha influido la demanda de mayores anchos de banda para conectarse a las redes. De entrada, Microsoft ya ha anunciado que fabricará periféricos utilizando esta tecnología para dar soporte a los Tablet PC y ampliar sus posibilidades dentro de los hogares no sólo en aspectos informáticos, sino también en el ámbito de la domótica (robotización de determinadas rutinas domésticas).

La WI-FI utiliza anchos de banda que van desde los 11 hasta los 54 Mbps. Lo que marca verdaderamente la diferencia respecto a la Bluetooth es que puede manejar paquetes de información más grandes y que tiene un mayor radio de acción. Lo primero puede comportar una mayor precisión en futuros dispositivos, como joysticks y gamepads, y lo segundo amplía las posibles aplicaciones de esta tecnología, ya que el radio de acción puede alcanzar los 70 kilómetros.



Un Access Point permite la conexión a una red a otras redes o Internet.



Distintos fabricantes ofrecen sus tarjetas WI-FI a precios razonables.



A finales del año pasado Microsoft lanzó su hardware Bluetooth.

Pese a las ventajas que parece ofrecer a simple vista la WI-FI, la Bluetooth es superior en un área de singular importancia: la seguridad. De entrada, dado que permite transmisiones de mayor alcance, la WI-FI es mucho menos segura. Puede utilizar encriptaciones de hasta 512 bits, pero cuanto mayor es la encriptación, menor es el rendimiento en la red. La Bluetooth emplea dos niveles de protección y, debido a su corto alcance, es evidente que cualquiera que intente asaltar la red debe estar muy cerca. Además, los propios dispositivos incorporan cortafuegos (firewalls), que permiten evitar las intrusiones, y los sistemas cuentan con defensas, como las contraseñas, para evitar el acceso a los datos que manejan.

Aparejos virtuales

En cuanto a instalación, resulta más fácil crear una red Bluetooth, ya que permite hasta siete dispositivos o usuarios sin necesidad de configurar un punto de acceso (Access Point) que reciba y gestione los paquetes de información. Los aparatos son menos costosos, de tamaño más reducido y de menor consumo eléctrico, algo que en los equipos portátiles es de notable importancia. La WI-FI requiere mayores conocimientos técnicos. De hecho, su configuración es similar a la de las redes locales por cable.

Por el momento, la Bluetooth es más recomendable para usuarios domésticos y empresas que no requieran una transferencia de datos de gran envergadura. Sin embargo, es evidente que la WI-FI tiene un potencial muy superior y que marca direcciones de futuro. A corto plazo, debería proporcionar acceso a Internet a equipos portátiles o de sobremesa desde cualquier punto de la ciudad, incluidos parques públicos. De hecho, el Hotel Suecia de Madrid ha sido el pionero en ofrecer esta tecnología para facilitar el acceso de sus clientes a Internet y, en algunas ciudades norteamericanas y europeas (Terrassa, por ejemplo), ya existen comunidades de usuarios de esta tecnología que se ofrecen cobertura mutua.



La tecnología Bluetooth es ideal para los hogares con más de un ordenador.



Cada vez son más frecuentes los periféricos con tecnología Bluetooth.

La WI-FI Alliance (encargada de fijar los estándares de la nueva tecnología) ha promovido un programa para que este tipo de conexión se generalice. En principio, se trata de captar empresas capaces de cumplir este servicio con un mínimo de calidad. Una vez creadas las condiciones, llegará el momento de atraer usuarios y elaborar un mapa que indique las zonas del globo que contarán con esta tecnología.

A pesar de que se han dado pasos significativos, la implantación se prevé lenta y las dos tecnologías están destinadas a convivir, al menos durante un buen periodo de tiempo. Pero poco a poco la WI-FI irá ganando terreno y nos acercará a un futuro en que el acceso a Internet y la comunicación con otros equipos resulten mucho más cómodos, cotidianos y, sobretodo, más rápidos. Es decir, que la partida en red a *Counter Strike* tumbado a la bartola junto a un estanque lleno de patos está a la vuelta de la esquina.



VOLUMEN TOTAL

Más altavoces 5.1 para tu compatible

¿Sueñas con llenar tu habitación de **altavoces potentes** y de nitidez **a prueba de bombas?** Pues aquí tienes **unas cuantas propuestas 5.1** para combatir los rigores invernales envuelto en una señora manta de **sonidos atronadores.**

Los fabricantes de altavoces andan a la caza del equipo multiuso que permita ser utilizado tanto con el ordenador como con los reproductores de DVD. De hecho, la mayoría se han lanzado a la consecución de las certificaciones THX y se han adaptado al mayor número posible de modos de descodificación 5.1. No obstante, esta evolución ha hecho que los precios de los equipos se dispararan sustancialmente. Pero ya se sabe: la calidad cuesta dinero.

En este artículo, hemos analizado tres sistemas de altavoces con subwoofer y cinco satélites que abarcan necesidades y bolsillos bastante diferenciados. Obviamente, cuanto más caros, más versátiles y de mejor calidad, pero si no piensas tenerlo en el salón de casa, por menos dinero puedes disponer de un sistema 5.1 resultón con el que jugar.

LOGITECH Z-680

Logitech ya intentó lanzarse a la conquista del trono de los altavoces 5.1 hace un año con los Z-560. Ahora vuelve a la carga con una evolución de esa gama, los Z-680. El diseño es idéntico, incluso conservan en su parte posterior el enorme refrigerador de aluminio para el amplificador, pero incorporan interesantes novedades.

De entrada, la más llamativa es la incorporación de un pre-amplificador de sobremesa que ha sido bautizado como centro de control. Este dispositivo también se encarga de las descodificaciones Dolby Digital, DTS y hasta Dolby Pro Logic II, que consiste en simular el efecto 5.1 a partir de dos canales de audio. Puedes seleccionar un máximo de ocho efectos para adaptar la audición según se reproduzcan sonidos para los juegos, DVD o música. Además, incorpora un visor de LCD que muestra los modos en que está trabajando y permite realizar ajustes.

Este dispositivo incorpora una conexión que permite conectar un periférico, pero carece de selector entre esta entrada y las analógicas y digitales que se encuentran en la parte posterior del subwoofer. Simplemente, mezcla las señales. También incorpora mando a distancia que permite controlar el volumen general y los canales por separado.

El satélite del canal frontal es algo más grande y apaisado que en la gama anterior. A diferencia de otros fabricantes, Logitech ha preferido mantener la misma potencia en cada uno de los satélites con la salvedad de que el central dispone de dos aperturas de descompresión. La parte central del cono de los altavoces es de aluminio y todos están revestidos por una circunferencia blanda que mejora el movimiento de la membrana.

Los fabricantes de sistemas 5.1 se acercan cada vez más a la convergencia de equipos tanto para PC como para el salón de casa. Logitech no es ajeno a esta tendencia y los Z-680 son la prueba evidente de ello. Son potentes y muestran una perfecta calidad de audio incluso a potencias elevadas y empleando todo tipo de dispositivos. La incorporación del centro de control con sus ocho niveles de selección asegura una gran compatibilidad con diversas fuentes de audio. No obstante, al igual que ocurre con los Megaworks THX 5.1 550 (que cuestan la friolera de 399,90 €), su precio es excesivo si pretendes utilizar los altavoces sólo en el ordenador.



FABRICANTE: Logitech
DISTRIBUIDOR: Logitech
CARACTERÍSTICAS: Altavoces 5.1, cinco satélites 53 W, subwoofer 180 W, frecuencias de 35 Hz a 20 KHz, certificación THX.
PRECIO: 499,00 €

8,5



ALTEC LANSING 5100

Estos 5100 son la versión 5.1 de los 2100 que analizamos en el número 22. Además de la incorporación de los tres satélites, el fabricante ha optado por aumentar la potencia tanto de éstos como de los subwoofer. Esta iniciativa también ha afectado al modelo 2100. Con este



FABRICANTE: Altec Lansing
DISTRIBUIDOR: Memtec Ibérica
CARACTERÍSTICAS: Altavoces 5.1, canal central 22,5 W, cuatro satélites 7 W, subwoofer 22,5 W, frecuencias de 40 Hz a 20 KHz.
PRECIO: 219,00 €

8

aumento, Altec Lansing ha podido corregir gran parte de las deficiencias que presentaban los modelos anteriores a la hora de reproducir las gamas de frecuencias medias. Al igual que en otros modelos del fabricante, como los 251, se ha optado por utilizar distintas potencias entre los satélites y los subwoofer y el canal frontal. Con esto se ha conseguido mayor nitidez, sobre todo cuando se trata de emplearlos en espacios grandes como el salón de casa.

El subwoofer dispone de dos altavoces y una apertura trasera para la descompresión de la caja y para realzar el sonido. En la parte posterior, cuenta con un controlador de volumen que regula el nivel de bajos y una entrada auxiliar. Altec ha decidido no incorporar controles de volumen para cada uno de los canales y sustituir éstos por un único control general situado en el mando a distancia. En él hay también un selector de modo para saltar cómodamente de estéreo a 4.1 o 5.1. El mando también incorpora dos controles de tono para los canales centrales (frontal y subwoofer) y los laterales, así como el interruptor de encendido y conexión de altavoces.

El diseño de este conjunto resulta llamativo. Las peanas son de aluminio y las membranas tienen partes de aluminio neodymium. La única pega del equipo es que el subwoofer no está protegido y puede crear interferencias si no se coloca a una distancia adecuada (unos 60 cm) de los monitores y medios magnéticos (discos duros, disquetes, etc.). Esto reduce considerablemente las posibilidades de ubicación, aunque lo cierto es que en la práctica estos altavoces suelen acabar en el suelo. Además, cuentan con una buena separación de canales, así que podrás identificar fácilmente la procedencia de los pasos o disparos en los juegos. Una excelente opción para el ordenador.

TRUST 4000P 5.1 HOME THEATRE SYSTEM

Es el benjamín de la serie, pero aun así ofrece prestaciones a tener en cuenta. Eso sí, es el que alcanza las frecuencias más bajas de la comparativa, lo que se traduce en sonidos realmente atronadores que provocan convulsiones más que vibraciones.

Dispone de un conjunto de sobremesa bastante aparatoso debido a que incorpora los controles del equipo además de los amplificadores. Así que el subwoofer carece de partes electrónicas, es de dimensiones reducidas y aprovecha toda su superficie para la resonancia de los bajos.

En el conjunto de sobremesa, encontrarás los controles de volumen, tanto el general como el de cada uno de los canales, el control de los bajos, el botón de paro y una toma de auriculares. Está perfectamente blindado para evitar interferencias, así que podrás colocarlo en cualquier parte del escritorio. Al igual que el Altec Lansing 5100, carece de entradas de audio digitales y (a diferencia del anterior) también de entradas auxiliares. Además, incorpora un ventilador para mejorar la refrigeración del conjunto.

Por suerte, el ventilador es lo bastante silencioso como para pasar desapercibido. Los satélites también son de reducido tamaño. El problema del conjunto es que suena un tanto metálico con el volumen al máximo. No obstante, cuenta con una buena separación de canales.

Sin duda, lo más sorprendente de este lote de altavoces es la potencia de sus bajos. El resto del equipo reproduce fielmente los sonidos. Además, dispone de un selector que te permite utilizar todos los altavoces aunque la fuente de señal sea sólo estéreo. Su precio es incluso más reducido que su tamaño, pero no resulta una opción del todo adecuada si lo que buscas es alta fidelidad. Ahora, si todo lo que pretendes es dar el salto a una solución 5.1 sin arruinarte y con unos buenos bajos, tenlos en cuenta.



FABRICANTE: Trust
DISTRIBUIDOR: Trust
CARACTERÍSTICAS: Altavoces 5.1, cinco satélites 2 W, subwoofer 12 W, frecuencias de 16 Hz a 20 KHz.
PRECIO: 97,42 €

7

SAPPHIRE RADEON 9000 PRO ATLANTIS

Para bolsillos escuálidos

Si el juego con el que sueñas despierto **es *Doom III*, no** cometas el error de **apostar por una tarjeta** gráfica **de serie media**. Pero si estás dispuesto a seguir **exprimiendo los juegos editados este último año, ¿por qué no ahorrarse** un buen puñado de **euros?**

Si buscas tarjetas de nueva generación a precios competitivos, tal vez las Radeon 9000 de Sapphire sean la respuesta. Esta compañía ha entrado en el mercado de las series medias ofreciendo una inmejorable relación calidad precio y respetando escrupulosamente las especificaciones técnicas dictadas por ATI a quienes fabrican tarjetas basadas en sus procesadores.

La nueva tarjeta de Sapphire alcanza una velocidad de procesador de 275 MHz y dispone de 64 MB de memoria DDR cadenciados a 550 MHz. No hay que olvidar que la serie 9000 es de prestaciones modestas y se basa en el procesador gráfico RV250, así que se perfila como competidora directa de tarjetas de gama media como las MX de nVidia.

Por supuesto, no esperes ni una gran versatilidad ni prestaciones dignas de un producto puntero. Esta tarjeta se resiste a ser sometida a cambios de frecuencia tanto en el procesador como en la memoria. Aunque alcanza resoluciones de hasta 1.600 x 1.200 píxeles, es probable que caiga por debajo de los recomendables 25 fps cuando se trata de explotar los vertex y píxel shaders mediante hardware. Aun así, no ocurre lo mismo a resoluciones algo más modestas, como 1.280 x 1.024, que sí permiten rendimientos óptimos aunque se trate de juegos que explotan al máximo las características 3D del DirectX 8.

Solidez a toda prueba

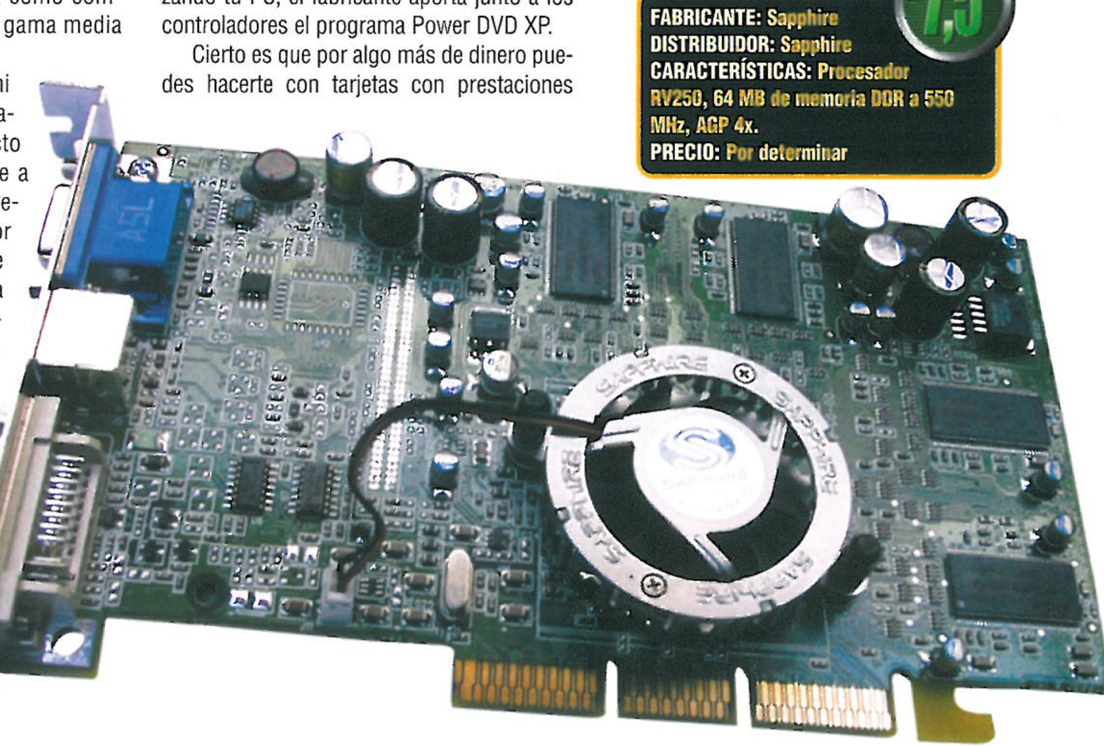
En cualquier caso, la Sapphire es una tarjeta muy estable tanto si se trata de trabajar en 2D como de ejecutar aplicaciones 3D. Aunque utiliza AGP 4x, es compatible con los puertos AGP 8x con el que vienen equipadas las placas base más recientes e incluye soporte para distintos monitores. La Sapphire incorpora, además del conector VGA, una salida a TV mediante un conector S-Video y (algo poco frecuente) otro conector DVI para los monitores TFT. También incluye un conversor de VGA a DVI. Para poder ver los DVD utilizando tu PC, el fabricante aporta junto a los controladores el programa Power DVD XP.

Cierto es que por algo más de dinero puedes hacerte con tarjetas con prestaciones algo mejores, pero la diferencia no es tan sustancial como para que rechaces la oferta de Shappire. Además, la que te recomendamos no es la versión de gama más baja, sino la algo más atractiva Sapphire 9000 Pro Atlantis de 128 MB de memoria. Esta última garantiza un buen nivel de detalle gráfico en los juegos actualmente disponibles, aunque es casi seguro que se quedará algo corta con los que van a editarse en los próximos meses, con *Doom III* a la cabeza.

Si estás ahorrando para invertir en una herramienta gráfica que exprima al máximo el próximo juego de id Software o algún otro título cumbre aún en fase de desarrollo, será mejor que esperes a que aparezcan las GeForce FX. Seguro que estas tarjetas superan las prestaciones de las también interesantes Radeon 9700 y 9700 Pro de ATI. Y además, puede que acaben resultando algo más baratas de lo esperado, ya que la competencia es formidable y éste es un factor que suele acabar beneficiando al futuro usuario.

7,5

FABRICANTE: Sapphire
DISTRIBUIDOR: Sapphire
CARACTERÍSTICAS: Procesador RV250, 64 MB de memoria DDR a 550 MHz, AGP 4x.
PRECIO: Por determinar



MOMO RACING

El arte de la conducción segura

Los Momo siguen siendo los **volantes de referencia** en las carreras de élite y **cada vez más fabricantes se fijan en ellos** para crear réplicas adaptadas al mundo de los videojuegos. **Momo Racing es el más cualificado** seguidor de esta nueva moda.

Logitech acaba de editar una nueva versión de su réplica virtual del lujoso volante Momo. Como principales diferencias respecto al que editó el pasado año, destaca que este nuevo volante prescinde de detalles como los acabados en piel y cosidos a mano o la inclusión de piezas de aluminio. Todo ello encarecía el producto y Logitech pretende apostar por un periférico asequible que, como novedad, incorpora una palanca de cambio y sigue siendo tan estable y preciso como su antecesor.

Además de la palanca de cambio, el Momo Racing incorpora seis botones en la parte central y dos detrás del volante que se accionan mediante sendas palancas. Para aumentar su grado de configuración, se ha incorporado el programa WingMan Profile, que permite introducir parámetros con independencia de las opciones que ofrezca el juego. Este mismo programa incorpora las opciones de calibrado y pruebas de funcionamiento.

Gracias al encomiable esfuerzo de Logitech, los aficionados a las carreras ya disponen de un volante de buena factura capaz de hacer sombra a los de Microsoft. Al igual que éstos, el nuevo Momo ha prescindido de desarrollar un sistema de *force feedback* basado en grandes convulsiones y se ha centrado en buscar resistencias a la hora de mover el volante según las características del firme del juego. La sensación que produce notar que las vibraciones cambian según el tipo de terreno por el que circula el coche o lo dañado que esté resulta excelente. En los juegos de carreras fuera de pista es donde mejor se pueden apreciar estas características.

Diseño ejemplar

El volante se ha recubierto de goma blanda que permite un agarre eficaz y cómodo. Difícilmente te patinará en las manos como sucede con los volantes con revestimiento de plástico duro. También incorpora una anilla que sirve de referencia de la posición centrada del volante, un detalle más estético que práctico pero que le da un toque más deportivo.

Su tamaño es realmente reducido, como el de los volantes de competición, aunque lo cierto es que su precisión evita que los vehículos pierdan el control al primer movimiento algo brusco. Esto es algo que algunos fabricantes han intentado corregir a base de ofrecer volantes de mayor tamaño y, por tanto, mayor recorrido en centímetros (que no en grados). Por el contrario, la incorporación del pomo para las marchas hace que la pieza que sujeta el volante a la mesa sea más voluminoso. En su parte posterior se encuentran las conexiones tanto para el alimentador como para los pedales y el cable USB.

Los pedales también han perdido las partes de aluminio que les daban un inconfundible aire de volante de carreras. Además, el eje de los pedales ha dejado de estar en la base del pedal, como en los coches deportivos, para utilizar un eje interior. Esto les ha hecho perder parte del atractivo, la comodidad y la precisión de movimientos de su predecesor. No obstante, cumplen perfectamente su cometido.

En definitiva se trata de un volante mucho menos extravagante y elitista, pero con las excelentes prestaciones de su predecesor. El Momo sigue siendo uno de los periféricos de conducción más precisos y robustos que puedas encontrar actualmente en el mercado. Además, el nuevo precio lo hace mucho más atractivo, aunque haya sido a costa de renunciar a cuero y aluminio.

9

FABRICANTE: Logitech
DISTRIBUIDOR: Logitech
CARACTERÍSTICAS: USB, force feedback, recorrido 240°, palanca de cambio, ocho botones.
PRECIO: 149,90 €





La inmensa, superlativa **demo de *Age of Mythology*, comparte CD con** generosas muestras de ***Praetorians***, *Black Hawk Down* o *The Mistery of the Mummy*. En fin, que tienes **todo un mundo** de diversión interactiva **a un palmo** escaso **de tu disco duro.**

SUMARIO

DEMOS

- AGE OF MYTHOLOGY
- PRAETORIANS
- DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
- THE MYSTERY OF THE MUMMY
- ARMOBILES

PARCHES

- NEW WORLD ORDER 1.34
- AGE OF MYTHOLOGY 1.02
- EMPIRE EARTH 2.0
- TORERO
- DELTA FORCE: LAND WARRIOR 1.00.42
- THE GLADIATORS 1.2

EXTRAS

- MAPA BATTLEFIELD 1942
- FONDOS DE ESCRITORIO: AGE OF MYTHOLOGY, BLACK HAWK DOWN, SIMCITY 4
- SALVAPANTALLAS MEDAL OF HONOR

UTILIDADES

- DIRECTX 9
- WINZIP 8.1

AGE OF MYTHOLOGY



INSTALACIÓN: D:\Demos\AoM\AoM.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Ensemble Studios
EDITOR: Microsoft
REQUISITOS: PII 450, 128 MB RAM, 497 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.0.

Ensemble Studios creó escuela con la saga *Age of Empires*. La nueva aportación de esta compañía es *Age of Mythology*, que, sin aportar grandes novedades, mejora algunos aspectos. En esta ocasión te sumerges en un denso y bien trabado mundo en que dioses y seres mitológicos se mezclan con los humanos. Eso significa que podrás usar poderes especiales para derrotar a los enemigos de la civilización que elijas.

La demo que te ofrecemos es de grandes dimensiones y tan completa que vale la pena hacerle un rincón preferente en tu disco duro. Para empezar, tienes a tu disposición un pequeño tutorial del que puedes prescindir si estás acostumbrado a este tipo de juegos. En él aprenderás a mover las unidades, recolectar recursos, combatir y usar los poderes divinos. Las misiones del tutorial están ligadas a la campaña, ya que la cuarta misión del tutorial es la primera de la campaña. En concreto, el momento en el que Arkantos debe defender la Atlántida de la ira de Poseidón y los ataques piratas mientras el ejército atlante acude en su ayuda. A partir de aquí, tienes la opción de seguir el desarrollo de unas pocas misiones más. En ellas, Arkantos iniciará un viaje para acabar con los piratas arrasando su propia base a la vez que intenta descubrir los motivos por los que Poseidón se ha enfurecido con su pueblo.

Una vez completadas las misiones disponibles, aún podrás enrolarte en partidas sueltas con mapas aleatorios del tamaño que elijas y dos o tres enemigos controlados por el ordenador. Zeus será tu dios mayor, pero dispones de total libertad para elegir las deidades menores. El nivel de dificultad de estas partidas corre a gusto del consumidor.

Y aquí no se acaba todo. Entrando en la opción Más del menú principal, descubrirás que te espera una última sorpresa. Tras el ambiguo nombre de Sorpresa tendrás acceso a todo tipo de información sobre el juego: los tres panteones que se pueden elegir, los dioses correspondientes, las unidades, edificios, recursos e información sobre la interfaz. Absolutamente todo lo que necesitas para ser un erudito de *Age of Mythology* se encuentra aquí. Y todo relacionado con hipervínculos.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

PRAETORIANS

INSTALACIÓN: D:\Demos\Preatorians\Praetorians.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Pyro Studios
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 800, 256 MB de RAM, 121 MB libres en disco duro, DirectX 8.1b, tarjeta 3D de 16 MB.



Pyro cambia de tercio y nos presenta un juego totalmente distinto a su *Commandos* pero también cargado de potencial. En la versión final, podrás elegir entre las legiones romanas, los bárbaros o los egipcios, pero la misión de la demo te pone al frente de las águilas imperiales. El objetivo es dominar las aldeas del mapa. Para ello debes enfrentarte a las huestes bárbaras y construir un puente.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

DELFA FORCE: BLACK HAWK DOWN

INSTALACIÓN: D:\Demos\Delta.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Novalogic
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIII 500, 192 MB RAM, 211 MB libres en disco duro, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 32 MB.



Hemos probado algunas de las misiones de la versión final, así que podemos asegurar que la de esta demo es una de las mejores. Debes rescatar a unos rehenes. En una primera pasada con el helicóptero, debes acabar con la infantería que dispone de misiles tierra-aire. Una vez en el suelo, hay que entrar en el edificio, liberar a los rehenes y escoltarlos hasta los soldados de refuerzo.

CONTROLES

Adelante: W · **Atrás:** S · **Izquierda:** A · **Derecha:** D
Inclinarse dcha: E · **Inclinarse izq.:** Q · **Saltar:** Barra espaciadora · **Disparo:** Botón izq. del ratón

THE MYSTERY OF THE MUMMY

INSTALACIÓN: D:\Demos\Mystery\Demo.exe
GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Frogwares
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PII 300, 64 MB RAM, 31,1 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.0.



Toca asumir el papel de Sherlock Holmes. La prometida de un primo lejano te pide que investigues la desaparición de su padre, al que Scotland Yard da por muerto. El detective de ficción por excelencia se verá envuelto en un misterio que exigirá de él el uso de todas sus habilidades, con secretos por descubrir y trampas que sortear. Si te encallas, puedes consultar la guía que se encuentra en la carpeta del juego.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

ARMOBILES

INSTALACIÓN: D:\Demos\Armobiles\Armobiles.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Ganymede Technologies
EDITOR: Game Desire
REQUISITOS: PII 450, 64 MB RAM, 46,9 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.0.



Los amantes de los juegos de carreras más arcade verán colmadas todas sus expectativas con este juego. *Armobiles* combina carreras, enfrentamientos a muerte entre automóviles armados y piruetas de lujo. Es decir, que hay distintos modos de competición que podrás elegir. De la misma manera que también dispondrás en la demo de hasta seis coches diferentes, cada uno pensado para un estilo de conducción distinto.

CONTROLES

Adelante: W · **Atrás:** S · **Izquierda:** A · **Derecha:** D
Freno de mano: Barra espaciadora · **Turbo:** Alt izquierdo
Disparo: 1 · **Cambio de armas:** 2

THE GLADIATORS 1.2



Hemos querido dedicar una mención especial a este parche que algunos consideran casi una expansión gratuita del juego. Nosotros no nos atreveríamos a decir tanto, pero lo cierto es que incorpora una importante novedad que amplía enormemente las posibilidades del modo multijugador.

Además de una interfaz más intuitiva, en esta versión 1.2 se ha habilitado la posibilidad de jugar a todos los mapas en modo cooperativo, incluidos los del modo solitario. Esto quiere decir que a los ocho mapas disponibles hasta ahora en el multijugador se añaden otros 17. Hasta cuatro jugadores pueden disfrutar a la vez de él, y cada uno de ellos podrá controlar las unidades que quiera en todo momento.

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.



GUNMAN CHRONICLES

Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Rewolf Software
REQUISITOS: P 233, 32 MB de RAM; 557 MB libres en el disco duro.

Empezó siendo un producto de diseño amateur, pero **no tardó en hacerse un hueco con todos los honores** en las estanterías. Sus virtudes: el motor de ***Half-Life***, una **buena ambientación**, una **buena historia** y la **fórmula eficaz** y adictiva de siempre.

Al igual que en *Half-Life*, el juego arranca con una escena no interactiva en la que recorres a bordo de un transporte las instalaciones del primer escenario. Para que el trámite no se te haga pesado, una voz femenina informa al detalle de las novedades que se están produciendo en el frente al que te desplazas. Tu papel aquí es el de miembro de los gunmen, fuerzas galácticas de pacificación que se enfrentan al ataque de los malvados xenomes. Aunque seas un oficial de medio pelo, resultas una pieza valiosa, ya que fuiste el único superviviente del primer enfrentamiento con estos alienígenas, que se produjo hace cinco años.

El primer nivel te servirá para familiarizarte con los controles del juego, que son muy similares a los de *Half-Life* pero presentan algunas novedades. Por ejemplo, deberás recurrir con frecuencia al selector de tiro con el botón derecho del ratón, ya que algunas armas tienen más de una función. Aparecerá un menú de opciones.


Las emboscadas son una constante en *Gunman Chronicles*.

Diseño enrevesado

Aunque el juego está dividido en cuatro grandes niveles, éstos constan a su vez de múltiples subniveles separados entre sí por zonas de carga. El diseño retorcido asegura que con frecuencia tengas que pararte a averiguar cuál es el camino adecuado.

El juego se basa en la acción frenética, una ensalada de tiros al viejo estilo, aunque incluye algunos puzzles sencillos que suelen consistir en combinar un par de botones. Pese a la simplicidad de la fórmula, no se trata sólo de exterminar xenomes, ya que incluye un argumento bastante elaborado que te hará enredarte en historias paralelas y enfrentarte a enemigos humanos y mecánicos.

Los científicos son unos personajes de lo más interesante en *Gunman: Chronicles*. Los primeros que encuentres colaborarán contigo o se mantendrán al margen, pero no tardarás en dar de bruces con tipos con bata a los que no caes bien y que pretenden

Controles

Adelante	W
Atrás	S
Derecha	D
Izquierda	A
Saltar	Barra espaciadora
Agacharse	Ctrl.
Arrastrarse	Ctrl. + W
Ataque principal	Botón izdo. ratón
Selector de tiro	Botón dcho. ratón
Usar objeto	E

CLAVE DE INSTALACIÓN

Una vez instalado el juego, aparecerá un panel en el que debes introducir la clave de acceso. Es la siguiente:

2296-37306-1367



Debes vigilar si no quieres caer de lleno en las trampas.



Aprender a cambiar el modo de disparo es realmente importante.



Cuanto más cerca estés del final, más enemigos encontrarás.

buscarte la ruina. Su comportamiento es de lo más variado: desde el científico cobarde que se esconderá al verte, hasta el más valiente que incluso se te lanzará encima aunque sea con un simple cuchillo. No siempre es necesario gastar munición con ellos, pero mejor será que vigiles tu espalda si decides perdonarle la vida a alguno.

Física depurada

Otro de los puntos fuertes de *Gunman: Chronicles* es que hereda la física de *Half-Life.* Incluso la mejora ligeramente. Una muestra: si te desplazas por superficies que no resisten tu peso, es posible que acabes una planta por debajo de aquella en que te gustaría estar. Lo peor es que, en ocasiones, la caída puede resultar mortal, así que acuérdate de guardar la partida con cierta frecuencia. También es digno de atención el grado de consistencia de las paredes. Una oportuna grieta puede servir a veces para que la pared ceda o se abra dando paso a nuevas áreas del nivel o salas secretas.

Los escenarios están llenos de botones que deben ser activados, principalmente para abrir puertas, pero ésta no es la única interacción que tendrás con el entorno del



Como en *Half-Life*, los personajes se comunicarán contigo.

juego. Algunos objetos pueden moverse, sobre todo las cajas, que te ayudarán a alcanzar lugares elevados.

Los modos de juego multijugador son idénticos a los del *Half-Life* original, es decir, que hasta 32 jugadores pueden enfrentarse todos contra todos o por equipos, siendo el arsenal de este juego lo que marca la diferencia.

Además de la variedad de armas, hay que contar con sus disparos secundarios; sin ir más lejos, el lanzacohetes tiene 11 disparos secundarios distintos, así que es fácil imaginarse unas partidas en el modo multijugador de lo más espectaculares.



TRUCOS

Para activar los trucos, haz clic con el botón derecho del ratón en el icono de acceso directo del juego y selecciona Propiedades. En la casilla de destino, ve al final de la línea y añade un espacio y **-dev -console -game rewolf**. Por ejemplo, si el juego está instalado en el directorio Juegos, quedaría de la siguiente manera: C:\juegos\Gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf. Una vez en el juego, pulsa la tecla º (al lado del 1) para abrir la consola. En ella podrás introducir los siguientes códigos.

/god
Invulnerabilidad

/noclip
Atravesar paredes y objetos

/give X
Conseguir el arma u objeto seleccionado (la X es el nombre del objeto*)

/map X
Acceder al nivel seleccionado (la X es el nombre del nivel)**

/impulse 101
Obtener todas las armas y munición

***Nombres de objetos:**
weapon_fists, weapon_gausspistol, weapon_shotgun, weapon_minigun, weapon_beamgun, weapon_dml, weapon_spchemicalgun, ammo_gaussclip, ammo_buckshot, ammo_minigunClip, ammo_beamgunclip, ammo_dmlclip, ammo_chemical, item_healthkit, item_armor, player_armor, vehicle_tank.

****Nombres de mapas:**
takeoff, rusted, meltdown, highnoon, frontier, cinematic1, cinematic2, cinematic3, cinematic4, city1a, city1b, city2a, city2b, city3a, city3b, end1, end2, mayan0a, mayan0b, mayan1, mayan3a, mayan4, mayan6, mayan8, rebar0a, rebar0b, rebar2a, rebar2b, rebar2c, rebar2d, rebar2d, rebar2e, rebar2f, rebar2g, rebar2h, rebar2i, rebar2j, rebar2k, rebar2l, rebar3b, rebar3d, rebar3e, rust1, rust2a, rust2b, rust3a, rust4b, rust4c, rust5a, rust6a, rust6b, rust6c, rust6d, rust7a, rust7b, rust7c, rust7d, rust7e, rust8a, rust9a, west1, west2, west3a, west3b, west4a, west4b, west5b, west6a, west6b, west6c, west6d, west6e.

NÚMEROS ATRASADOS



Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 3,57 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,18 € por ejemplar:

☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº10

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,78 € por ejemplar:

☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24
☐ ESPECIAL nº3 ☐ nº25

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Tel.................................

Dirección..

Población...............................C.P...............................Provincia.......................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Segun la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.